LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC • REPORTAGE SIERRA • K6 AMD •

joystick

N° 82 MAI 1997

Incroyable ! Bêta-testez Darkreign ! page 59

TOUJOURS PLUS HAUT

Red Baron 2

20 pages de reportage chez SIERRA

Moto Racer

Need for Speed 2

L'enfer mécanique

X-Wing vs Tie-Fighter

QUE LA FORCE SOIT AVEC LE RÉSEAU

N°82 • MAI 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F



www.joystick.fr

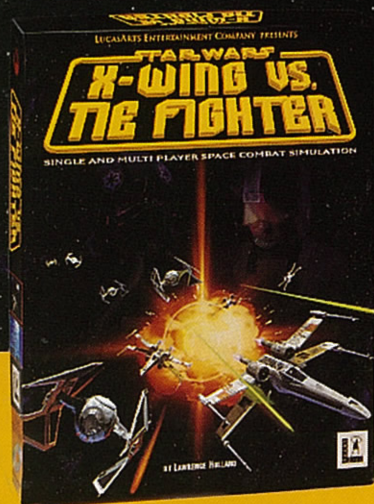
MAI 1997 • 35 F • 82 • joystick • MOTO RACER • NEED FOR SPEED 2

ESPRIT REBELLE ?

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Engagez le combat contre de véritables adversaires en réseau, par modem ou même sur Internet. Choisissez votre camp entre l'Alliance et l'Empire, et confrontez-vous aux différents chasseurs stellaires. Vos talents de pilote et de stratège seront mis à rude épreuve en équipe ou seul dans les missions d'attaque, de défense ou d'escorte.

La légende de la Trilogie *Star Wars* continue avec des graphismes splendides, des effets spéciaux et un environnement sonore exceptionnel. Attention à ne pas vous égarer dans un champ d'astéroïdes où vous pourriez faire de mauvaises rencontres : Internet est convoité par de nombreux rebelles et soldats impériaux !



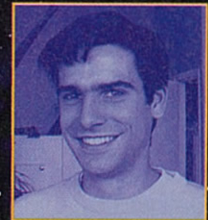








Mr Bertrand, Directeur du lycée Faidherbe, et commandant des Forces de l'Empire.



Julien, élève en seconde au Lycée Faidherbe, et pilote du X-Wing au service des Rebelles.

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER



http://www.ubisoft.fr
http://www.lucasarts.com









Sommaire

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

LES PREVIEWS PC

TESTS MAC CD-ROM

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Emmanuel Le Coz
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevàl), Fishbone (Stéphane Hebert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Tiberius (Pascal Pluchon), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean-Pierre Gavinet.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Couly
Couverture : LBA2 © ADELINE SOFTWARE
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réal. du CD-ROM : El Manol, Gana, Lord Casque Noir. Editeur responsable : Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800, Koningslo Vilvoorde Belgique. JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1 9 9 5





12 NEWS. Vous voulez tout savoir sur ce qui se passe en bas de chez vous ? Dommage, faudra acheter le canard local. Par contre, si vous êtes du genre à aimer les jeux vidéo, tout ça, vous serez servi comme un roi.

35 GRIBOUILLE. Ressortez vos ciseaux et votre colle UHU, c'est encore du Myst à découper qui vous attend ici-bas.

POWERED BY AMD K6 MMX PROCESSOR

40 DOSSIER K6. Les Pentium et autre Cyrix vont devoir composer avec le tout dernier processeur d'AMD, le K6. Une vraie bête de course, il semblerait.



46 AGE OF EMPIRE. Quoi que l'on puisse en penser, quand les petits gars de Microsoft Games s'énervent, ils ne font pas semblant. Tout sur leur nouveau jeu de colonisation/stratégie.

62 RÉSEAU. MAX est sûrement l'un des wargames les plus prenants et les plus compliqués qui soient. Une petite aide pour le jeu en multijoueur ne pourra pas vous faire de mal.



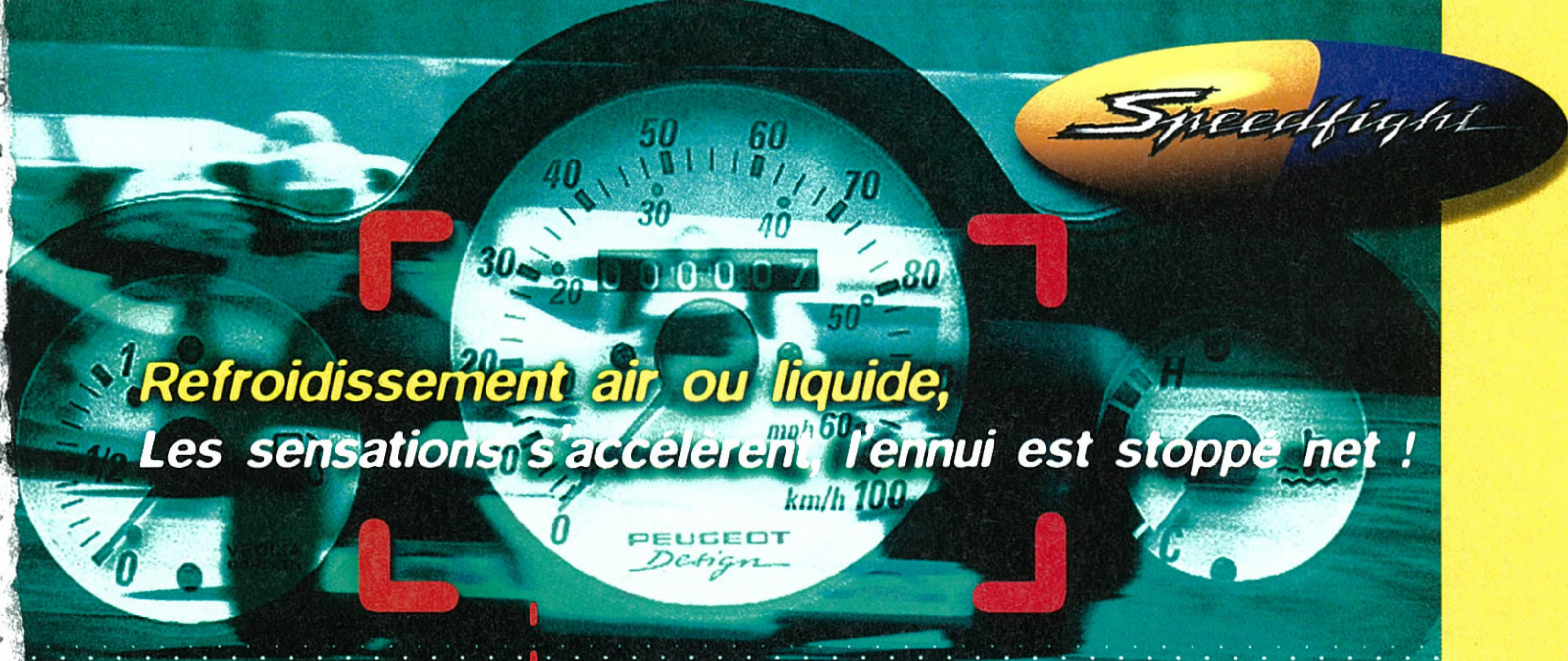
68 TESTS. Moto Racer est un jeu de moto que vous n'êtes pas prêt d'oublier. De l'action spatiale avec Darklight Conflict, ainsi qu'un net besoin de vitesse avec The Need For Speed 2. Ça va sentir le cambouis dans les chaumières.

128 REPORTAGE. 20 pages sur tous les prochains jeux Sierra. Le dernier King Quest, Sierra Pro Pilot, enfin bref, de quoi attraper une vraie indigestion d'octets. Et tout ça rien que pour vous, bande de veinards.



190 PIPOLE. Le père de Karateka, Prince of Persia et dernièrement The Last Express se livre corps et âme aux lecteurs de Joystick. Certains l'appellent Jordan Mechner, d'autres "maître", tout simplement.

ET AUSSI



Refroidissement air ou liquide, Speedfight est un concentré de performances : reprises franches, accélérations nettes, laissent sur place toutes les situations délicates. Un freinage puissant et progressif couplé à un système anti-levée et le Speedfight conserve à



chaque seconde une adhérence parfaite de la roue avant.



Crédit photo : Valentin audiovisuel *Refroidissement air - **Refroidissement liquide

MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE





PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001





PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex





LES PIEDS DE DAVID MARCHENT. NOUS LES AVONS COPIÉS.

DAVID DOUILLET. JUDO. CHAMPION DU MONDE ET CHAMPION OLYMPIQUE À ATLANTA. PORTE L'ADIDAS EQUIPMENT KEY TRAINER.



LES CHAUSSURES FEET YOU WEAR®
S'INSPIRENT DE L'ÉQUIPEMENT DE SPORT
LE PLUS PARFAIT JAMAIS CRÉÉ. LE PIED.

AINSI, GRÂCE À DES CONTOURS ARRONDIS
ET À UNE SEMELLE ENVELOPPANTE,
VOUS GAGNEZ EN STABILITÉ.
À L'ENTRAINEMENT, VOUS ÊTES DONC À ARMES ÉGALES
AVEC DAVID DOUILLET.

SI L'ON FAIT BIEN SÛR ABSTRACTION DE SA
MÉDAILLE D'OR OLYMPIQUE.

FEET YOU WEAR®

WWW.ADIDAS.DE

sommaire



Connaissiez-vous

GT Racing 97 ? À vrai dire, moi non plus. Ce jeu de 'oitures développé par deux Français débarque à l'improviste, au moment même où l'on attend la suite de Need for Speed. Eh bien, ce GT Racing, ce jeu de 'oitures, je vous propose de le découvrir en exclu sur ce CD-Rom. Et voilà... Mais il n'y a pas que ça, oh que non, crévindiou d'bœuf ! Vous trouverez également les vidéos des derniers produits Sierra, les démos de Comanche 3, Outlaws, Pod..., les mêmes que celles indiquées sur la pochette, en fait. Étonnant, non ? Les utilisateurs d'ordinateurs à base de pomme auront quant à eux la joie de découvrir Command & Conquer version Mac... Amusez-vous bien !

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de Ram et un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

Installation sous Windows 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE, qui se trouve dans le dossier \DATA\ du CD.
Attention : l'installation et le lancement des démos depuis Windows 3.1 restent très limités et débouchent souvent sur un plantage. Cela est dû aux insuffisances de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Installation sous Windows 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "Démarrez" de la barre des tâches, puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrez sous DOS".
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4 à n'importe quel moment.

DirectX3

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX3. Vous pouvez l'installer depuis la page "Sommaire" de l'interface. Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il est conseillé d'installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire DATA\PATCHES\SBLASTER du CD.

Décompresser les fichiers sans passer par l'interface

Certains fichiers affublés de l'extension .ZIP (comme les Mods ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant utilisation. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers-là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez ensuite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier souhaité.

Carmageddon

Éditeur : SCI
Distributeur : Funsoft
Jouable

Un nouveau jeu de 'oitures où l'on doit écraser des tas de gens pour des raisons purement gratuites... À suivre.

Comanche 3

Éditeur : Novalogic
Distributeur : Ubi Soft
Non jouable

Un nouveau jeu d'hélicoptère qui nécessite une bécane puissante. Attention, cette démo n'est pas jouable !

Norse by North West

Éditeur : Interplay
Distributeur : Acclaim
Jouable

Les Vikings sont de retour dans cette suite très réussie de The Lost Vikings, un jeu d'aventure/réflexion.

Moto Racer

Éditeur : Delphine Software Int.
Distributeur : Electronic Arts
Non Jouable

L'excellent Moto Racer de Delphine risque de laisser pantois les fanas du genre. Le premier jeu de moto digne de ce nom !

cd-rom n° 82

Outlaws

Éditeur : LucasArts
Distributeur : Ubi Soft
Jouable

Dark Forces version Western, voilà ce que vous propose LucasArts avec ce remake de "Il était une fois dans l'Ouest".

Pod

Éditeur : Ubi Soft
Distributeur : Ubi Soft
Jouable

Le désormais célèbre jeu de caisses made in Ubi Soft enfin en démo jouable. La version 3Dfx se trouve dans le répertoire \DATA\3DFX

GT Racing 97

Éditeur : Blue Sphere
Distributeur : Ocean
Jouable

On attend Need for Speed 2, et voilà qu'un concurrent pointe le bout de son pare-chocs. Découvrez-le en exclusivité !

Redneck Rampage

Éditeur : Interplay
Distributeur : Acclaim
Jouable

Développé à partir du moteur de Duke, Redneck est un doom-like hilarant. À essayer de toute urgence !

Time Warrior

Éditeur : Silmarils
Distributeur : Silmarils
Jouable

Un jeu de combat en 3D d'excellente facture et développé par la très sympathique équipe française de Silmarils. De quoi se plaint-on ?

Yoda Stories

Éditeur : LucasArts
Distributeur : Ubi Soft
Jouable

Dans la lignée de Indiana Jones Desktop, voici Yoda Stories, un jeu destiné aux bureaucrates.

2

Des images des prochains jeux 3Dfx, pour que vous puissiez vous en faire une idée... Les heureux possesseurs de cette carte y trouveront également des patches et l'extraordinaire démo de Flipper le Dauphin.

3

La vidéo déconne... assez concept ce mois-ci.

4

Plein de mises à jour pour plein de jeux. Vous trouverez également des patches pour cartes 3D, comme Tomb Raider pour Mystique ou Sim Copter pour 3Dfx.

5

Les images du gagnant du concours Pixel de ce mois-ci.

6

Les sharewares classés désormais par thèmes et par systèmes d'exploitation. Vous trouverez également les derniers antivirus, ainsi que les programmes que vous nous avez envoyés.

7

La solution de La Cité des Enfants perdus. Pour l'imprimer, passez par Write ou WordPad.

8

Une fois n'est pas coutume, voici un sondage destiné à améliorer la qualité du magazine et du CD-Rom. Imprimez-le ou renvoyez-nous le fichier sur disquette.

9

Si une démo nécessite DirectX3, vous pouvez lancer son installation depuis cette page. Attention, cela ne concerne que les utilisateurs de Windows 95.

Video For Windows 4.1

Attention, les vidéos de ce CD utilisent le nouveau système Video for Windows 4.1. Pensez à l'installer !

LA PARTIE MAC

Command & Conquer débarque enfin sur Mac, et la démo jouable avec ! Vous trouverez également les démos de deux nouveaux jeux assez prometteurs, des mises à jour pour - entre autres - A10 Cuba, ainsi que des sharewares et divers utilitaires. Le magazine contient quant à lui quelques news très intéressantes et la démo de Versailles. Bref, de quoi s'occuper jusqu'au mois prochain.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Néanmoins, comme certaines démos sont des versions non définitives, il se peut qu'il demeure quelques incompatiblités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou des dommages et coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Parfois, ou même souvent, on râle dans son coin. On est là, assis, et on râle. On râle, on râle. Le dernier numéro de Joystick à la main, hop, on râle. Dans son coin.
Parfois, toujours dans son coin, on est content. Hop, on est content. Content.
Ne râlez plus ou ne soyez plus content dans votre coin : Joystick, Courrier des lecteurs pas dans leur coin, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Courrier

Cher Gloystrick

Fabrice Atronglyone nous a donc envoyé une lettre. Manuscrite. C'était un peu mal écrit, on s'est un peu bousillé les yeux, on a eu du mal à tout comprendre, un mot sur deux était illisible, mais ça avait l'air très intéressant.

Comme je suis sonné humour aujourd'hui, je me permets de constaire part de mes réflexions virtualoréaliticochilosochignons.
Pour résumer, je suis drôlement content de m'éclater sur le net en jouant à Diablo. Ok mon perso n'est pas le plus fort, ok je ne parle pas très soin anglais, ok y en a qui trichent...
Je n'en triste pas moins sûr c'est un réel plaisir de sapins dans cette convivialité virtuelle qui représente un mode de vie à part entière, à mes yeux.
C'est une porte ouverte sur l'analyse et l'enrichissement des personnes et de leur comportement social, surf un véritable laboratoire relationnel.
Certes le scénario axé baston de Diablo limite un peu la vivier de tout cela, les prochains jeux, type Ultima Online, dorénavant nous montrent l'ampleur et l'importance du jeu comme facteur d'évolution sociale, d'autant que le chauvisme de gens comme Lord British permettra sûrement cette pire de conscience à beaucoup. Voilà, voilà, j'arrête de vous ennuyer avec tout ça, la lire à tous, sravo à Joystick dont j'apprécie cliques lustemps le serveur et l'humour.

Voilà. D'autant que la plupart des lapins qui traduisent leur malaise relationnel se servent en famille. Pas besoin d'être grand cierge pour sentir aller la venir de cette résolution technique. Je me souviens d'une année sans sel qui pourtant aurait dû se servir deux fois plus.

Troublant

Il y a quelques jours, le forum du Web de Joystick (www.joystick.fr) a sauté pendant quelques heures ? Richard Bayet y a vu un indice et une preuve troublante.

Ben voilà, je le savais bien qu'ils se finiraient par se faire coincer... Le forum, a plus, il a été supprimé. Les membres de Joystick aussi (ben alors à qui j'écris moi ? - Ah mais oui, à Fox Mulder et Dana Scully qui auront été dépêchés sur les lieux, tuyautés par les amis du "The Lone Gunmen", mais attention à l'homme à la cigarette Fox ! Euh je veux dire "Be careful to the cigarette man, Fox !" oui c'est vrai on est intimes).
Tout ça parce que Môssieur Seb a voulu passer des messages codés dans la vidéo du CD Joystick du mois de mars (CD-Rom 215, Joystick 12). Mais quelle est donc la signification de cette éponge double face et de cette plaquette de 250 g de beurre demi-sel achetée au Leader Price (ne mentez pas, j'ai reconnu le logo).
Éponge, beurre... beurre, éponge...
Éponge... Pong ! le premier jeu vidéo ! ça y est ! un indice...
Beurre... faire son beurre... cela veut-il dire que des gens font leur beurre avec les jeux vidéo et nous prennent pour des gugusses ?
Non, cela ne peut être aussi simple, et pis on le sait depuis un bout de temps... J'ai oublié un facteur important, c'est du beurre demi-sel !
Bon sang (ne saurait mentir), c'est bien sûr ! C'est un anagramme ! Beurre demi-sel éponge : Seb répond remi eulge ! Seb répond donc à la question de Rémi (mais qui est-ce Rémi d'abord ?) par "eulge" qui en vieux gaélique signifie : "Non merci, plus de psychotrope, je me suis arrêté depuis la mort de mon hamster préféré, celui qui dansait sur La Traviata mais qui aimait quand même bien le disco" (ah ben oui, le vieux gaélique, c'est ultra optimisé).
Enfin bref, voilà que le forum saute parce que Môssieur Seb y passe ses messages personnels sur le CD...
Il pourrait au moins pu le faire discrètement, du genre planqué en stégano dans un fichier, ou encore sur un microfilm collé sur la pochette du CD, ou bien dans les petites annonces...
Bon, ceci dit, j'espère revoir bientôt le forum, ils finiront bien par les relâcher, les joystickieux (enfin, leurs clones, avec un joli cerveau politiquement correct - brrrr... ça me fait froid dans le dos, ah c'est normal, j'ai laissé la fenêtre grande ouverte) ; je veux un numéro d'avril, moi !

Très cher Richard, tes accusations sont très graves, et tu me vois présentement extrêmement offensé, vexé, insulté. Jamais, je dis bien jamais, je n'aurais osé insérer des messages subliminaux dans une quelconque (achetez du beurre) vidéo ou dans un texte de Joystick. Jamais (achetez du beurre) !
Je ne suis pas bien certain de mes droits (hum, le beurre c'est bon), mais je vais me (tiens, si j'allais acheter du beurre ?) renseigner illico (et une éponge ?) auprès de mon (c'est bien, les éponges) avocat. Tu peux commencer à (surtout double face, les éponges) trembler tout de suite mon vieux, ah ah, ça va saigner (du beurre et des éponges), tu vas voir.
Bon, sur ce je te laisse, faut que j'aille acheter du beurre et des éponges pour manger avec mes clous rouillés.
Amicalement (achetez des clous rouillés), Seb.

Contraire

Et pour finir, cette petite lettre que nous avons reçue par e-mail, de monsieur Lionheart "accroc de Joystick", qui nous l'envoie de Suisse. On en a reçu d'autres comme ça, alors on fait le point. Petite précision, il gueule parce que sur le site Web de Joystick (www.joystick.fr), une pub Intel s'était casée dans nos pages.

C'est la première fois que je reviens sur votre site depuis quelques mois, et je viens de voir une pub pour Intel (AHAHAHAHAHAHAH...). Comme vous pouvez le voir, cela me fait vachement rigoler (merci mille fois) ; vous qui critiquez non-stop la course à la puissance, vous qui nous dites que les boîtes comme Microsoft ou Intel sont pourries jusqu'à la moelle : obligés d'héberger une pub Intel.
Vu que vous avez dû fermer vos grandes gueules, ça a dû faire mal (désolé).
Je vous adore toujours autant, alors si à l'occasion je devais passer quelques jours à Paris, ce serait sympa de m'inviter à boire des coups.

Des fois, les copains, je ne vous comprends pas. On s'attendait à recevoir plutôt le contraire, comme lettres. Des messages qui auraient remarqué, ou nous auraient même félicité de notre indépendance : passer de la pub pour Intel, et ne pas changer pour autant la ligne éditoriale, les articles.
C'est ça qui aurait été scandaleux, flippant. C'est ça qui aurait voulu dire que nous avions "fermé nos grandes gueules", comme tu dis. Là, c'est le contraire.
Et puis nous ne sommes pas "obligés" de passer les pubs de truc ou de bidule. On les passe parce que comme ça on encaisse, et qu'on a besoin de blé pour sortir le canard et financer le serveur. Tout simplement. L'argent gagné avec les ventes des magazines auprès des lecteurs ne suffit malheureusement pas pour payer tout le monde, tout le papier et toute la clique. Loin de là. D'ailleurs, les magazines en couleur avec 194 pages et pas de pub, ça n'existe pas.
Il n'y a aucune incidence entre la pub, entre qui passe quoi dans nos pages, et nos articles. C'est bien simple, nous autres qui écrivons les articles dans Joystick ne connaissons même pas les pubs qui passeront dans le même canard. C'est le dernier de nos soucis. On découvre ces pubs en même temps que vous.
D'ailleurs, feuillète tes vieux numéros, et tu trouveras des pubs pour des jeux que nous n'avons pas appréciés, ou pas de pubs pour des jeux que nous avons bien notés.
Attention à ne pas mélanger contenu rédactionnel et publicités. Nous, en tout cas, nous ne faisons pas d'amalgame.



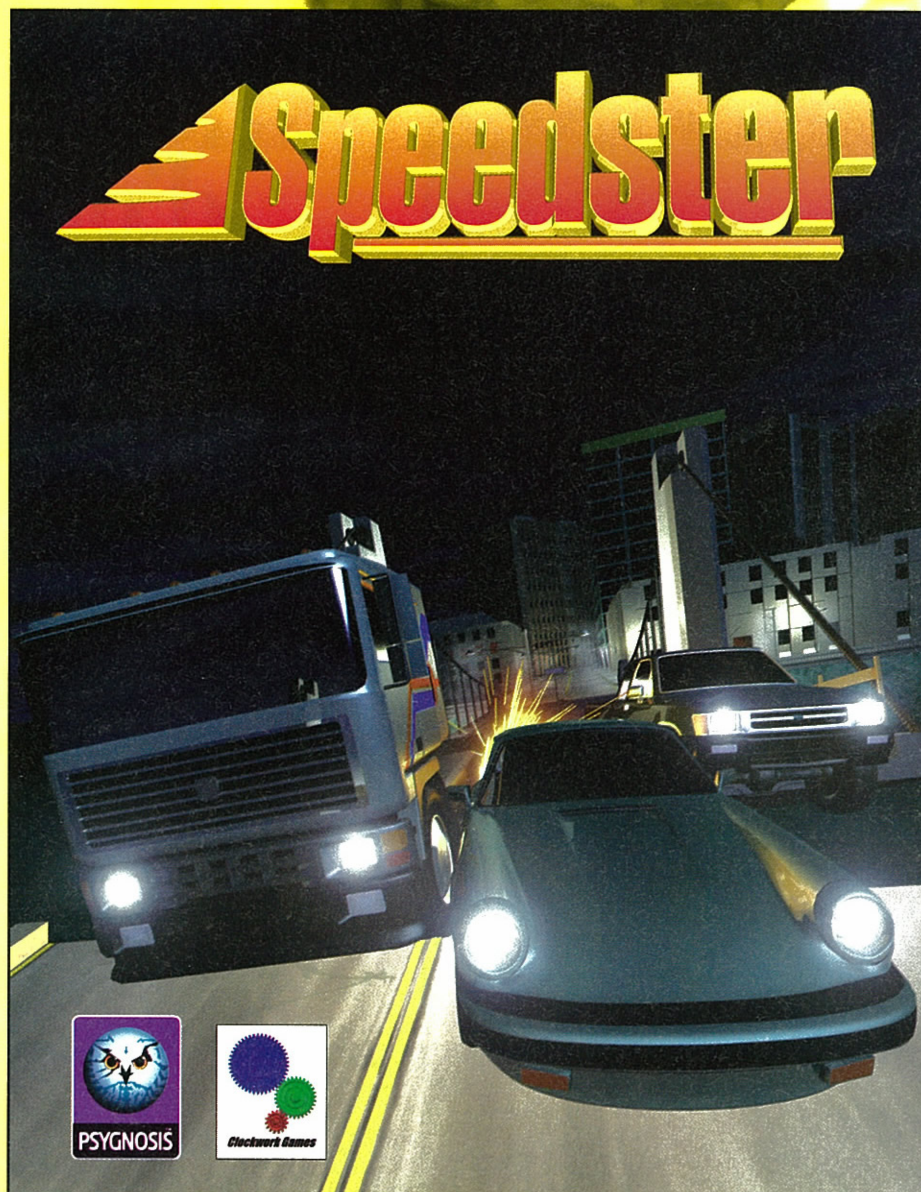
PC CD ROM

POUR 1 JOUEUR
OU 2 JOUEURS

LA COURSE A L'ETAT PUR!
LA COURSE A L'ETAT PUR!

Speedster

EN FACE-A-FACE
EN FACE-A-FACE



news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

J'ai la nette impression que le marché du jeu se résume, depuis quelques mois, à un long tunnel de previews et reportages alléchants. Des tas de Monsieur Loyal - nous y compris - roulent du tambour sur l'air de "Vous allez voir ce que vous allez voir". OK c'est bon, la salle est chauffée, il serait temps de lever le rideau. Mais qu'est-ce qui me prend de partir sur une métaphore foraine ? À chaque fois que je vois un clown ou un mime, j'ai des pulsions de serial killer. Qu'importe. Tout ça pour dire que "oui, les jeux importants pointent le bout du nez" et que "oui, dès le mois prochain, les tests ne feront plus triste mine dans le magazine". L'hiver fut bien long. Plus que ce texte un peu décousu en tout cas. Bah, c'est pas grave, il y a plein de trucs à lire, après. Zou ! voilà une affaire rondement menée. Ça, c'est un édito vite fait. Ni vu ni connu j't'embrouille. Deux trois considérations sans intérêt saupoudrées d'un peu d'analyses de bistrot, et l'affaire est dans le sac. Allez, que le spectacle commence ! Voici la grande parade avec les clounes et les zéléfants. Flûte, ça me reprend.

Cyrille Baron

Telex

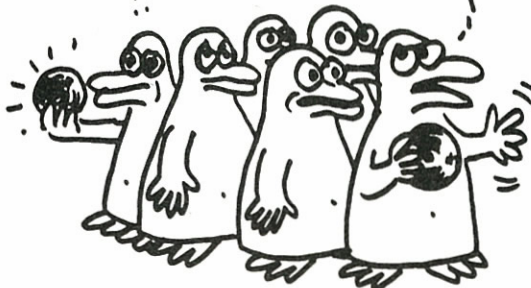
Grand concours de scénario sur le site Web de Canal+ www.cplus.fr. But du jeu : imaginer à partir de photos d'illustres inconnus et d'une sélection de mots tirés de l'ensemble des films primés à Cannes, un scénario idéal pour remporter la palme. Sera récompensé le script le plus humoristiquement drôle qui fera rire.

Presque

Connectix, bien connu du monde Mac pour ses utilitaires RamDoubler et SpeedDoubler, annonce VirtualPC, un émulateur PC (d'où le nom). Grâce au système de recompilation dynamique, la société indique que son produit aura des performances telles que les jeux PC les plus courants pourront fonctionner à une vitesse raisonnable. Mais c'est quoi "vitesse raisonnable" dans l'environnement Mac ? VirtualPC disposera d'une émulation complète du son. D'après Connectix, l'émulateur supportera toutes les fonctionnalités d'un PC à base de Pentium : support complet de la SoundBlaster Pro, d'Ethernet, des CD-Rom, du modem et des imprimantes. VirtualPC utilisera n'importe quel système d'exploitation : MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95, Windows NT et même NeXT OpenStep et OS/2, voire les Unix disponibles pour plates-formes Intel. Le tout à un prix "personnel" (par opposition à SoftWindows). VirtualPC devrait être disponible en juin. Tout cela est bien alléchant, mais on demande quand même à voir.

Cliquez mon moignon d'oreille, ça porte bonheur

Ça faisait longtemps que c'était dans l'air : nos kiosquiers se transforment peu à peu en boutiques multimédia. Ça avait commencé avec nous, les magazines micro, qui proposons tous les mois un CD dans nos journaux, mais ça se généralise petit à petit. Normal, monsieur Toulemonde s'est acheté un PC avec Intel dedans pour Noël. Six mois se sont écoulés depuis, et tout ce que fait monsieur Toulemonde avec son beau Pentium multimédia, c'est jouer au solitaire et au démineur. Monsieur Toulemonde en a un peu marre et se demande s'il n'aurait pas mieux fait de s'offrir une Gameboy à la place. En plus monsieur Toulemonde veut se cultiver, comme ils promettaient dans la pub...
Eh bien, son rêve de connaissances illimitées va enfin pouvoir se réaliser, grâce à Hachette qui nous pond une chouette collec de CD multichoses (hybrides PC/Mac) distribués en kiosques et consacrés aux grands peintres. Ça vend bien, les grands peintres. Le premier sera consacré à Van Gogh (ça vend bien, Van Gogh) et le prix de lancement sera de moins de 20 balles. Pas cher. Reste à voir le prix du numéro 2 qui sera consacré à Gauguin. Ca vend bien, Gauguin ? Faut voir... www.natkinpress.com





Ça grimpe

Aux States, les revenus du marché du jeu vidéo en 96 (jeux micro, jeux console, et consoles de jeu elles-mêmes) ont progressé de 24,7 % par rapport à l'année précédente. Les experts prévoient que la progression en 97 sera de 14 %. Éditeurs et constructeurs vous doivent des remerciements, les gars.

Kirie Ellison

Larry Ellison, le patron d'Oracle, a estimé qu'il était temps de sauver Apple et a annoncé qu'il envisageait de débourser plus d'un miyard de biffons verts pour sa pomme... Le gars envisage de se séparer de Gil Amelio et de remettre Jobs à la tête d'Apple. Il faut savoir qu'en dehors de s'occuper d'Oracle, Ellison possède une bonne fortune personnelle, est un grand copain de Steve Jobs, et un farouche ennemi de Bill Gates. À la suite de cette annonce, le cours de l'action Apple a légèrement frémi, les analystes doutant des chances que cette transaction se produise.

SIERRA FAIT SON CHIRAC

Notre gars Chirac, là, celui qui fait office de président, nous avait promis une TVA à 5.5 % pour les produits multimédia à la télé. On s'en souvient. Pas de bol pour msieur l'président, il s'était mal renseigné sur les exigences de la communauté européenne ; du coup hop, impossible de baisser la TVA aussi bas.

Sierra prend donc les devants, et nous rembourse la différence de TVA de 20,6 % à 5,5 % sur plusieurs de ses produits : Phantasmagoria, Caesar 2, Gabriel Knight, Nascar Racing 2, Lighthouse, 3D Ultra Pinball, Creepnight et Swat. Si vous achetez un des ces jeux avant le 15 juin 97, et renvoyez une partie d'un bandeau qui se trouve avec le jeu, Sierra vous renvoie un chèque couvrant la différence.

C'est la guerre

Une nouvelle Apocalypse 3D de chez Videologic devrait sortir sous peu aux States. L'Apocalypse 3Dx sera commercialisée environ 1 000 balles. Cette carte utilisera le chip PowerVR PCX2. La carte en question serait 50 % plus rapide que la précédente version basée sur la PowerVR PCX1. Les possesseurs de l'ancienne carte auront la possibilité d'upgrader leur joujou à moindres frais. Videologic et PowerVR semblent bien décidés à déloger 3Dfx de son joli podium. La guerre est rude.

Coders sur l'Internet

Sur Mygale, la nouvelle acquisition philanthropique d'Havas, on continuera à héberger des pages Web à l'œil. Actuellement, on y trouve Orange Juice, l'un des meilleurs sites français sur les demo-makers. Tous les renseignement sur les "coding-parties" et les demo-makers seront accessibles, ainsi qu'un des meilleurs textes explicatifs sur le sujet destiné aux néophytes. C'est très, très beau et ça se trouve au : Http://mygale.org/05 /orange/





C'est l'printemps !

BMG pense aux mômes qui s'ennuient devant les jeux de leurs grands frères. Arrive donc Moomin, un jeu d'aventure tout plein mignon pour les 3 à 8 ans. C'est entièrement en français, ça a l'air très beau et même que ça se passe dans le pays des rêves où la famille Moomin se doit d'organiser une fête pour l'arrivée du printemps.

news

Rayman m'apprend les langues





Vous avez déjà essayé les programmes éducatifs pour les mômes ? Ceux qui se targuent de leur apprendre les langues étrangères, par exemple, et sans peine ? C'est triste, souvent, voire sinistre.

Masquer l'apprentissage sous de grosses couches de rigolade, voire du jeu pur et dur, a toujours été la tentation logique de ce genre de softs : les gamins apprendraient sans s'en rendre compte, croyant jouer tout normalement. Pour l'instant, ce but a rarement été atteint. Heureusement arrive notre pote Rayman, avec ses gants de smurfer et sa tronche rigolarde.

Ubi Soft nous avait déjà ravis avec Rayman, le jeu de plates-formes sur PC. Une jolie réussite, dans un genre jusque-là toujours raté sur PC. Voici donc la collection Langues de Rayman, pour apprendre l'anglais, l'allemand ou l'espagnol. Il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes, un vrai jeu, progressif, beau et très bien foutu ; mais tout au long de l'aventure, nos mômes seront confrontés à des questions de vocabulaire, de connaissance et de grammaire des langues étrangères pré-citées.



Chaque jeu reprend trois années de programmes scolaires, de la 6ème à la 4ème. Le contenu éducatif a été réalisé en collaboration avec des professeurs, pour être à la page, et s'est vu valider par les très officielles éditions Hatier.





Bref, c'est mignon et bien foutu, le contenu éducatif est réel, et pour une fois, effectivement, on apprend vraiment en s'amusant.



ROCKET SCIENCE EN DIFFICULTÉ

Les rumeurs vont bon train, depuis pas mal de temps, quant à la disparition de Rocket Science. À l'heure où nous écrivons ces quelques mots, les employés de la société de développement californienne se sont vu donner un avertissement comme quoi les activités pourraient bientôt cesser. Mais Bill Davis, président de la société, continue à se battre, et cherche encore de futurs distributeurs et des fonds pour financer les jeux en cours.

Il faut dire que les derniers titres de Rocket Science ne nous avaient guère emballés. Rocket Jockey frisait la catastrophe, et Space Bar, quoi qu'intéressant, risquait bien d'être trop marginal.

Des nouvelles de la M2

Vous vous souvenez peut-être de la technologie M2 développée par 3DO, une bécane malheureusement jamais sortie qui annonçait pourtant des possibilités techniques - graphiques en particulier - absolument renversantes. Samsung devait s'associer à 3DO pour relancer la machine, chacun apportant 30 millions de dollars pour créer une "joint venture". Aujourd'hui, il semblerait que Samsung rachète tout bonnement la division hardware de 3DO, pour lui tout seul.

Dans le même temps, 3DO annonce une conférence de presse exceptionnelle, le 16 mai, où la M2 ainsi que ses premiers jeux seront présentés chez les Ricains. Les choses s'accélèrent, on dirait.

Et pendant ce temps encore, dans un show à Tokyo, Warp a présenté D2, la suite de D, sur M2. Ceux qui ont pu y jeter un œil parlent tout simplement de la démo la plus impressionnante jamais réalisée pour une machine destinée au grand public. De la 3D partout, des textures incroyables, et des effets de lumière assommants.

On se refait un petit point sur la M2 très bientôt, promis.



Telex

Pour les Parisiens-têtes-de-chiens, une nouvelle boutique vient d'ouvrir au 37 rue de Lappe, dans le XIe. Ça s'appelle Cyber Ocazz, et même qu'on peut revendre ses vieux jeux PC ou Mac, et en racheter d'autres moins chers (30 à 80 % de réduction). Y a même des nouveautés, c'est dire.

Ça nuke pas mal à Bordeaux

Infotech organise, en collaboration avec les étudiants en BTS Action-Co. et Com. et des entreprises bordelaises, un tournoi de Duke Nukem 3D en réseau. Ça se passera au Maracana (rue des Augustins) les 26 et 27 avril de 10h à 18h. Les inscriptions se font au Speed Rabbit Bordeaux Victoire... premier prix, un Cirix 166+ et un an d'abonnement à Internet. Tout participant accédant au deuxième tour se verra gratifié d'un lot entre 50 et 6 500 balles. Mais faudra raquer pour s'inscrire, tuer et mourir : 40 balles. Pas cher, si on gagne.

www.QUATERNET.fr:8082/USERS/D/DUKE

news

DOLLAR, APPLE AND SUN

Dans la série "les rumeurs vont bon train", il est de nouveau question d'une fusion entre Sun et Apple. Après l'annonce d'Ellison (voir autre news) et celle de l'achat de 5 % des parts d'Apple par un prince saoudien (voir autre news, mais pas la même), décidément beaucoup de monde semble vouloir du bien à Apple.

Internet plus vite, moins cher

Moi aussi. Moi aussi, j'en ai pour mille balles de facture télécom rien que pour Internet tous les deux mois. C'est cher. Mais semble-t-il, il existe une solution d'avenir : le câble. Environ 250 balles d'abonnement par mois (sans compter l'abo au câble : 100 balles par mois à peu près), mais communications illimitées, IP fixe, et tout le toutim. Bref, vous pouvez laisser votre micro allumé tout le temps, il n'y a plus que EDF/GDF que ça engraisse. La Lyonnaise Câble lance un accès Internet câblé à Strasbourg (après Annecy et Le Mans), et d'après ce qu'ils racontent, ça va mille fois plus vite qu'une liaison téléphonique. Faut voir. Si j'ai bien percuté, en fait, ça dépend. De quoi ? Ça dépend de votre position par rapport aux relais : si vous êtes proche d'un relais, alors ça va très vite, mais si vous en êtes loin, ben ça rame. C'est ça, la technologie de pointe, on n'y comprend pas grand-chose, et faut attendre que Joy l'ai testée pour être certain que c'est de l'arnaque. Ou pas... Affaire à suivre donc. On vous promet un dossier très prochainement. Pour les curieux cyberbranchés : www.tvcable.fr et par e-mail : TVCable@multicable.fr

Jeune rachète vieux

Depuis pas mal de temps, les choses ne sont guère joyeuses pour TSR. Pas notre TSR à nous, le rédac' chef de Joypad, mais l'éditeur. Le vieux dinosaure du jeu de rôles a eu du mal à aborder sereinement les changements des années 90, après de glorieuses années 80. Des petits jeunes comme Wizards of the Coast ont fait beaucoup de mal au monde du jeu de rôles classique avec la frénésie pour les jeux de cartes à la Magic.

Du coup, Wizards of the Coast va carrément racheter TSR. Voilà, hop. Quel rapport avec le jeu vidéo ? J'y viens. Les gars de Wizards of the Coast se sont avérés sacrément intéressés par les jeux vidéo, z'ont même réussi ce petit tour de force de vendre la même licence à deux boîtes différentes (Magic chez Microprose et Acclaim, on se souvient des embrouilles). L'intérêt, c'est qu'on va sûrement entendre parler très bientôt de nouveaux deals, de belles ventes de licences des produits Wizards of the Coast et TSR, d'un coup.

Tant mieux, ça fait bien longtemps qu'on n'a pas eu de jeux de rôles sur ordinateur dignes de ce nom.

Telex

On vous en avait parlé, ils ont été primés. Ce sont les gars qui ont créé Méditerranée, un jeu de plateau édité par Jeux Descartes. Ils ont décroché l'As d'Or 1997 au festival international de Cannes, dans la catégorie jeux de simulation. Du coup, ça se trouve, c'est parce que leur jeu est bien, qui sait ?

Venise

Créé par Lago et édité par Ubi Soft, Scénario Venise pour FS5.1 et FS6 permettra aux amoureux de la montagne de survoler le Mont Blanc. Nan, je plaisante. Comme son nom l'indique, ce scénario propose de voler dans la région de Venise. Au programme, une trentaine d'aéroports, des textures différentes en fonction des saisons et beaucoup de détails. Trop peut-être car en dessous du P150, voire 166, tout cela risque de ramer un peu. Cela dit, dès lors qu'on est équipé de la machine idoine, le produit est enthousiasmant : en hiver, les arbres perdent leurs feuilles et quelques aventures bienvenues relancent, si besoin est, l'intérêt de Flight Simulator.

Sale voleur !

J'ai tellement de respect pour vous, amis lecteurs, que j'assume que vous ne soyez pas des voleurs. Donc. N'empêche que grâce à DMA Design, nous allons tous tenter de devenir l'ennemi publique numéro 1 par l'intermédiaire d'un jeu PC.

Ça s'appelle Grand Theft Auto, et il s'agira d'une course de bagnoles vue d'au-dessus bourrée d'action. Tout au long des 200 missions à remplir, vous devrez voler des bagnoles, acheminer des substances illicites, ou cartonner d'autres chauffeurs membres de gangs adverses. Ça promet.

Les gens qui vivent dans la ville où vous effectuerez vos sales actes ont leurs propres emplois du temps, qu'ils soient à pied ou en voiture. Ce qui ne vous empêchera pas, saleté que vous êtes, de leur rentrer dedans ou de les massacrer avec joie. Évidemment, les flics viendront vous mettre de gros bâtons dans les roues, et les ambulances et les pompiers interviendront où vous aurez fait trop de dégâts. L'intelligence artificielle des forces de l'ordre promet d'être amusante, et la police tentera donc de créer des barrages dans la ville.

Voilà qui m'a l'air amusant tout plein. Grand Theft Auto PC devrait sortir dans le courant de cette année (remarquez comme je suis vague, ne faisant guère confiance aux dates de sortie annoncées maintenant), et sera édité par BMG.

Kheops 97 distribution française de Linux



Avis à tous ceux qui en ont marre de J'embrouille 95 ! Plutôt que de râler stérilement dans votre coin, franchissez plutôt le seuil d'une des communautés les plus chaleureuses du monde PC : les "freenixiens". D'ailleurs, même Quake est sorti en version Unix, alors... Inutile de vous faire un dessin : il est temps de prendre les choses en main ! Et justement, coup de chance pour vous, voici la première localisation 100 % française de Linux, développée sur la base d'une distribution Slackware 3.1. En deux CD-Rom PC et pour 199 F, vous aurez l'essentiel de ce système d'exploitation 32 bits multitâche (dont 70 Mo de jeux !). Pour info et commande, appelez les "Logiciels du Soleil" au 04.93.14.01.55 ou allez vous rencarder sur http://www.linux-kheops.com/.

TECHNOLOGIE



Marrant ça, tiens. On parle souvent d'évolution technologique dans Joy, voire parfois de révolution. Plus de MHz, plus de Ram, plus vite, plus puissant, ça bouge quoi, nouveau microprocesseur, cartes 3D machinbidule et compagnie. Figurez-vous que mêmes les anciens médias se fendent eux aussi de jolies évolutions. Prenez les livres de vos héros, des pages, des textes, des numéros, on prend des dés et basta. Voilà qu'arrive une nouvelle collection dans le genre, éditée par Hachette Jeunesse, des jeux de rôles à lire et à jouer en solo, toujours, mais avec tout plein d'illustrations, de plans, de dessins des monstres et des lieux. C'est beau, c'est en couleurs, et y a tout plein de titres qui sortiront chaque mois : science-fiction, heroic-fantasy...

Destruction Derby 2 (enfin) multijoueur !

C'est malin. Au lieu de se précipiter pour respecter des délais, nos gars de Psygnosis auraient mieux fait de retarder la sortie et de respecter les promesses, rapport au mode multijoueur, faites au moment de la preview.

Enfin bref, voilà que Psygnosis annonce la sortie imminente, en mai si tout se passe bien, d'un patch qui permettra de profiter de l'option multijoueur. Enfin ! Du coup, on leur pardonne tout, et on fait les joyeux.

Le patch permettra de jouer en réseau, jusqu'à huit, mais aussi par l'intermédiaire d'une connexion Internet. En fait, le patch permettrait, en théorie, de réunir jusqu'à vingt pilotes humains, mais Psygnosis ne garantit pas le bon fonctionnement du jeu au-delà de huit.

De nouvelles options seront également disponibles, comme la possibilité de tirer sur ses adversaires par la fenêtre du passager avant, ou bien de discuter dans une salle spéciale avec les autres joueurs du réseau, avant la course. Tous les circuits seront disponibles instantanément, et les joueurs décideront du nombre de tours à effectuer. Voilà qui pourrait bien donner un second souffle à Destruction Derby 2 PC.

PAS ASSEZ CHER, MON FILS

Alwaleed Bin Talal Bin Abdulaziz Al Saud... Non, ce n'est pas un code, c'est le nom d'un prince saoudien qui vient d'acquérir 5 % d'Apple (soit la modique somme de 115 miyons de dollars). Le Monsieur croit fermement au potentiel d'Apple à redevenir profitable.

Attendons autorisation de décollage

C'est calme en ce moment, niveau simulateurs de vol. Digital Integration, l'équipe de développement à qui nous devons HIND et Apache Longbow, nous prépare F-16 Fighting Falcon. C'est déjà ça, et puis ça va nous déscotcher de EF 2000 (dont le patch 3Dfx ne devrait pas tarder à sortir... promis, dès qu'il sort il sera illico presto gravé pour l'éternité sur le CD Joy). Mais reste le très attendu Falcon 4, de Spectrum Holobyte, qui devrait casser la baraque. Alors que faire ? Eh bien attendre, et mater ces images en faisant "vroom bang bang" avec la bouche. Tiens, une petite gâterie au passage pour les possesseurs de PowerMac : HIND est en cours de développement pour leur bécane. Ça se fête.

Rising lands

On vous avait déjà parlé de Rising Lands dans un Gros Plan du mois dernier, mais Microïds nous a gentiment donné quelques nouvelles informations sur l'évolution de leur Dune 2-like à eux. Comme nous ne sommes pas chiens, on va vous en faire profiter également. Alors voilà, je rappelle pour ceux qui ont raté le premier épisode que Rising Lands est un jeu de stratégie se déroulant après un cataclysme cosmique. À vous d'amener la paix et la prospérité à votre tribu, qui devra par ailleurs combattre contre d'autres tribus. Par rapport au mois dernier, de tout nouveaux véhicules (20 au total) ont été modélisés, vous pouvez d'ailleurs en avoir un petit aperçu quelque part par là. Ensuite, pendant le déroulement du jeu, une petite fenêtre indiquera en permanence le résultat de vos actions grâce à de nombreuses séquences cinématiques. Cela permettra de savoir par exemple si votre tentative de vol de technologie s'est soldée par un échec ou non, tout en continuant à jouer. Sur le plan des ennemis, un nouveau clan fera son apparition dans les missions plus avancées. Vous connaissiez la guilde des assassins, il faudra désormais composer avec les créatures de l'ombre. À vous de voir si vous voudrez vous en faire des amis ou des ennemis, car la diplomatie aura vraiment une importance capitale, ce qui n'est pas vraiment le cas dans les produits concurrents. En fait, vous devrez faire preuve de vos talents de gestionnaire dans les six domaines distincts que sont l'agriculture, le militaire, le génie civil, le religieux, la diplomatie et enfin l'économie. De quoi vous embrouiller les neurones bien comme il faut, non ? Allez, avec un peu de chance, on en fait une preview le mois prochain.

Accolade se la joue on-line

Les deux prochains Accolade seront résolument orientés vers le jeu multijoueur, connectés, par Internet. C'est le cas de Jack Nicklaus Online Tour, le cinquième Jack Nicklaus si je ne m'abuse. Accolade prévoit d'organiser des tournois qui pourront accepter jusqu'à 10 000 joueurs simultanés. Carrément. Accolade a l'intention de trouver des sponsors prêts à balancer des prix dans des compétitions on-line. On nous balance un circuit à télécharger un jour, on s'entraîne dessus pendant quelques temps, puis arrive le jour de la grande fiesta, avec éliminatoires et tout le tremblement. Les premières compétitions massives de golf virtuel. Marrant. Prévu pour cette année également, Deadlock 2 devrait offrir lui aussi pas mal d'options multijoueur par le Net. Le scénario de ce deuxième épisode suit tout juste le premier, alors que la bataille pour Gallius IV est terminé. Lors de fouilles, l'heureux vainqueur a trouvé des traces d'une civilisation très ancienne qui peuplait cette planète qu'on croyait inhabitée. Ces traces indiquent l'existence d'une autre planète où cette race inconnue se serait expatriée. Deadlock 2 nous balancera dans la quête, de planète en planète, à la recherche de ce lieu mystérieux. De nombreuses unités, des missions agencées en campagnes, des combats incessants... Deadlock 2 risque d'être drôlement intéressant.

S·P·Q·R

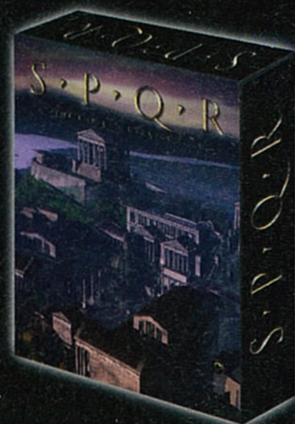






UNE AVENTURE MONUMENTALE DANS LA ROME ANTIQUE !

L'empire est en danger ! Alors que meurtres et trahisons se propagent dans le palais impérial, un étrange saboteur, "Calamitus", menace Rome. Jeune romain, saurez-vous résoudre le mystérieux complot qui s'abat sur la ville ? Participez à cette aventure grandiose ! Doté d'une intrigue remarquable, SPQR vous fera découvrir Rome telle qu'elle était en 205 après Jésus Christ. Vous avez un an pour trouver le coupable et vous pourrez enfin dire : Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu ! Enfin une enquête pour jouer Ad Vitam Eternam !









3615 GT Interactive*   Ligne GT : 08 36 68 14 11*

Infos - Astuces - Cadeaux

*2,23fr/min.

La 3D les noix dans le dé

Oh my god, it's very simply ! Oh yes alors, very facile ce soft de dessin 3D. Pour 690 francs, vous allez pouvoir créer uuuuultra facilement, very easily, des textes en 3D et tout un tas d'objets tous aussi insignifiants que les autres et les animer tout aussi facilement, very easily too. L'interface intuitive utilise Direct3D et OpenGL, et offre ainsi un rendu quasi instantané, a very fast render, pour peu que l'on possède une carte accélérée 3D. À ce propos, ça ne marche pas avec une 3Dfx ; enfin, pas chez moi, not in my house. Simply 3D est également très axé sur le Net en permettant de sauver ses anims en GIF animé ou en VRML. C'est un soft de chez Micrografx et voilà, c'est tout ce que j'avais à dire.

Interstate 76 toujours plus

INTERSTATE 76 CAMBOUIS...
MAIS PAS!
PATCHOULI...
CANNABIS.
MÉCHOUI...

Tandis qu'Interstate 76 d'Activision semble très bien accueilli aux States, que la version française est en cours de finition, et que nous mourrons d'impatience, l'éditeur a annoncé la sortie à la fin de l'année d'un data-disc d'extension. Au programme, une vingtaine de missions solo supplémentaires, et peut-être d'autres voitures, si on les pousse un peu. Parallèlement, le patch Direct3D est en cours de bêta-test. Il permettrait de profiter d'Interstate 76 à grand renfort de cartes 3D, plus beau et plus fluide. Mince.

Pixar laisse tomber le CD-Rom

Les rois de l'image de synthèse ont annoncé tout récemment qu'ils abandonnaient la réalisation de CD-Rom pour mieux se concentrer sur ce qu'ils savent faire le mieux : l'image de synthèse pure et dure. En ce moment, Pixar bosse sur son prochain film, après "Toy Story", qui s'appellera "Bugs" et qui devrait, comme son nom l'indique, faire voler pas mal d'insectes. Si CD-Rom basés sur leurs prochains films il devait y avoir, leur réalisation serait entièrement laissée aux bons soins de Disney les grandes oreilles.

Telex

Les petits gars de chez Silmarils nous préparent une aventure/action en 3D qui s'intitulera Dragon of Syth. On y incarnera un guerrier/mage dans un monde médiéval fantastique. Ça risque d'être canon. Ce sera un truc bizarre genre doom-like/plateforme/action/baston/aventure. Rendez-vous en octobre/novembre.

Ultima Online, on-line.

Fort logiquement, beaucoup d'éléments d'Ultima Online, le très attendu jeu d'Origin, se trouveront, euh, on-line, donc. C'est le cas du manuel et de tout un tas de documentations que vous pouvez trouver dès aujourd'hui sur le site officiel du prochain jeu de Lord British : www.ultimaonline.com. La sortie du jeu est maintenant prévue pour juillet, et la phase finale de bêta-testing devrait démarrer incessamment sous peu. Surveillez bien le site Web, si vous voulez y participer.

Command & Conquer attaque Windows 95

252

Quel titre racoleur, hein ? Limite escroc ? Bon, mais tout ca c'est pour vous annoncer un événement semi majeur : la sortie en France de C&C sur Windows 95. Le jeu lui-même (vous le connaissez tous), à peu de choses près, reste rigoureusement le même... Ah non, pas tout à fait, ils nous annonçaient de nouveaux graphismes en S-VGA, mais en fait, la surface du jeu à été élargie. Ah si, on y trouve quand même quelques gros plus comme le "theme-pack" du jeu, la version DOS sur le CD et l'intégration du Westwood.chat sur lequel vous allez pouvoir vous éclater comme des petits morpions en atomisant les Australiens à 7 heures du mat'. Comme c'est gratuit, pour peu que vous ayez une connexion Internet, faut pas hésiter une seconde. Toujours livré avec les deux CD (NOD et GDI), plus deux autres pour la version MS-DOS, vous allez pouvoir redécouvrir un gameplay que certains prétendent supérieur à celui d'Alerte Rouge.

news

Erratum

Contrairement à ce que nous annoncions le mois dernier dans nos colonnes (la colonne de gauche, celle de la page 164, ligne 4, même), Ark of Time est édité par Ice et non pas Interplay. Quelle histoire.

Lara Croft reprend du service

Alors que Tomb Raider 2 est toujours en cours de développement chez Core, Eidos vient d'annoncer qu'un add-on pour Tomb Raider premier du nom devrait sortir l'été prochain. Au programme, deux niveaux supplémentaires, encore plus difficiles, qui viennent pile à la suite de la première aventure, dans la continuité, ainsi que des nouveaux coups pour Lara. Dans les deux niveaux en question, vous devrez finir le boulot non terminé, en continuant à massacrer les Aliens découverts dans les niveaux de l'Atlantide.
Également dans les entrailles de cet add-on, une preview de Tomb Raider 2, évidemment, ainsi qu'une petite collection d'images haute résolution de Lara Croft, pour ceux qui sont vraiment accros. On se souvient, en effet, que des fans de notre chère Lara avaient fait circuler des images où on pouvait l'admirer les seins à l'air. Je doute que ces images non officielles viennent prendre de la place dans le futur add-on...
L'été prochain, donc, même que ça s'appellera Tomb Raider : Unfinished Business.

J'exècre la techno...

... pourtant je vous en parle comme si que de rien n'était, comme si que ça ne me donnait jamais des envies de meurtre de masse dès que j'entendais un rythme binaire. Alors voilà, l'espace Tekno (arg...) a ouvert ses portes le 24 mars et sera inauguré le 10 mai. Ce sera un lieu où les débutants (aïe) comme les professionnels (ouïlle) trouveront tout le matos imaginable et les conseils de spécialistes (kill, kill, die ! Qu'ils meurent tous et épargnent mes oreilles). Ça s'appellera Sonamix, 39 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret, et ça aura même une e-mail : sonamix@pratique.fr. Tout est dit, j'ai fait mon travail, je m'en vais écouter de la musique.

Cette niouze, elle est de pomme de terre. Je tiens à le dénoncer. Moi la techno ? Oui, j'aime bien de temps en temps. Surtout la bonne, genre LFO. Moulinex

...À CHAQUE BIVOUAC OLD BILLY IMPROVISAIT UNE TECHNO D'ENFER AVEC SON VIEUX P.C. PORTABLE...

Un Mac à 533 MHz

D'après notre confrère MacWeek, le premier Mac utilisant la puce d'Exponential Technology (Le X704) sera un PowerMac 9600/410. Cette machine, tournant à 410 MHz, ne sera produite qu'en faible quantité. En août prochain, des versions à 533 MHz du X704 devraient être disponibles. Affaire à suivre...

Combat rapproché

Voici venu le deuxième épisode de la saga "Microsoft contre les Allemands" : la suite de Close Combat qu'ils ont appelé A Bridge To Far (et devrait s'appeler "un pont trop loin", donc.). Graphisme encore plus beau, gestion des élévations de terrain, explosions de ponts et j'en passe, avec, intégré, un éditeur de scénarios en plus, dites donc. Là, on se rapproche de Squad Leader, le plus grand jeu de plateau d'Avalon Hill, dont Close Combat s'inspirait. (Voici quelques photos de charniers pour vous donner un avant-goût de la chose, laquelle s'annonce grandiose.)

Micrografx Picture Publisher 7

Micrografx, le grand concurrent de Adobe, nous sort sa nouvelle mouture de Picture Publisher, alter égo de Photoshop sur PC. Au programme, une gestion très poussée des macro-commandes et ensemble du module graphique axé sur des fonctionnalités Internet (gestion filtres JPG et GIF, textures de fond) et génération quasi spontanée de script HTML. Bref, on en piaffe d'impatience vu le prix annoncé (dans les 800 francs).

Vous êtes sur un terrain

Vous êtes vautré dans la boue pour la énième fois

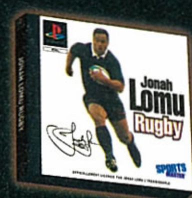
Votre visage est écorché

15 brutes épaisses ne peuvent pas vous encadrer









Il était une fois, dans un monde merveilleux et niais...

Au Havre, en rêve

Au Havre, ville natale de notre Seb à nous, pas celui qui grille même la baguette, celui de Joy. Bref, au Havre donc, il existe une association qui a bien fait d'exister : elle s'appelle Chasseurs de Rêves et elle organise du 17 au 24 mai le Festival de l'Imaginaire. Au programme : une exposition consacrée à Florence Magnin et à Suidmak (oui, Suidmak, ce nom vous dit quelque chose parce que c'est lui qui dessine toutes les couvertures de Press Pocket SF et Fantastique depuis environ mille ans). Il y aura aussi une journée "Contes et Légendes", une nuit du cinéma "Caro et Jeunet" et une journée d'initiation aux jeux de rôles.
Voilà, si vous habitez le Havre, où si vous y tombez par hasard en panne d'essence, vous saurez au moins quoi y foutre d'autre que mater les super-tankers se dirigeant vers la haute mer pour y dégazer leurs merdes.

Le gentil héros de Lomax, édité par Psygnosis, peut sauter, tourner et jeter son grand chapeau magique, un peu comme Tata Yoyo. Lomax, ce sera un jeu de plateforme plus particulièrement destiné aux gamins. Après sa sortie sur Play Station, il va maintenant être adapté sur PC pour Windows 95. Le but du jeu sera de sauver plein d'innocents dans un monde tout gentil et coloré... et après on se demande pourquoi il y a de plus en plus de délinquants juvéniles.

Telex

Ils sortent en français, et on va enfin comprendre ce qu'ils racontaient : ce sont les softs Warwind, Star General et Steel Panthers II. Je ne vous dirais pas tout le mal que je pense des deux premiers, vous n'aviez qu'à lire Joy, mais attention : ne passez pas à côté de Steel Panthers II... beau morceau de wargame.

Marines virtuels

On savait déjà que les Marines américains venaient à mettre leurs grosses pattes de tueurs sur les claviers de nos PC, que des niveaux spéciaux de Doom avaient été développés pour qu'ils s'entraînent virtuellement, ce genre de choses. Pour la première fois, un jeu financé en partie par la Défense américaine va sortir sur PC.
Le jeu est développé par Mak Technologies, et il est destiné à l'entraînement des Marines, mais également aux joueurs que nous sommes puisqu'il sortira en magasin. Ça s'appelle MEU-31, un nom qui prouve toute la poésie de nos amis militaires, et c'est une simulation d'assauts amphibies, comme ils disent. Évidemment, MEU-31 se veut particulèrement à la page et réaliste pour ce qui est des techniques militaires modernes.
Vous ne deviendrez pas un Marine tout de suite, puisque MEU-31 ne devrait sortir qu'en 1999.
Autre élément intéressant, le jeu sera compatible en réseau avec un autre jeu, Spearhead, une simulation de tanks, qui devrait sortir en décembre prochain édité par BMG. Tanks et Marines mêlés dans une même session réseau. Pas mal !

Petits soldats

Le patron du Studio 3DO doit encore jouer aux petits soldats, faut croire. En tout cas la société californienne bosse en ce moment sur un jeu de stratégie temps réel, "à la Command & Conquer", qui mettra en scène les petits soldats en plastique que nous avons (presque) tous eus entre les mains. On les plantait dans le sable, on faisait des camps, et après on jetait des grosses caillasses dans le camp de l'autre pour tout bousiller. Même que nos hommes, ils étaient même pas morts, qu'ils respiraient encore, que le sable les avait pas entièrement ensevelis et que ça finissait en baston. En plus, Bernard, y m'a pété le bras de mon super soldat Britain.
Accessoirement, cette astuce de faire un jeu de stratégie avec des soldats en plastique pour acteurs permettra d'éviter les stupides et hypocrites problèmes de censure en Allemagne. C'est pas des êtres humains, c'est des bonshommes en plastique. Pour sortir Command & Conquer chez nos voisins boches, Westwood avait dû déclarer qu'il n'y avait pas d'humains dans le jeu, mais rien que des robots qui se tapaient dessus et changer les bruitages.
Bref, ce nouveau jeu Studio 3DO devrait sortir à la rentrée prochaine, même qu'il s'appellera Army Men.
Techniquement, il devrait reprendre des routines de Return Fire.

Fais comme l'oiseau

C'est un peu ça, le Paradis : une journée portes ouvertes chez Micro Cockpit, société spécialisée dans la simulation de vol travaillant principalement en collaboration avec l'armée et les aéroclubs. Le samedi 24 mai de 10h à 19h, libre à vous de vous essayer à de vertigineuses voltiges dans trois cockpits militaires (en réseau) entièrement fermés avec connexion radio, deux autres postes Flight Simulator en cabines isolées et un dernier poste dédié à Xplane 2 et F1 GP2. Et comme l'oiseau, ça vit d'amour et d'eau fraîche l'oiseau, alors ce s'ra gratos... à condition bien sûr que les petits volatiles s'inscrivent sagement à l'avance, du mardi 19 mai au vendredi 23 de 14h à 19h. Micro Cockpit, 6 rue de Galilée 75116 Paris. Fax : 01.47.23.06.66. Note pour moi : penser à offrir au secours catholique mes disques de Michel Fugain.

Et vous avez le ballon









Betrayal in Antara

Le mois dernier, Morgan nous avait parlé de ce jeu de rôles très prometteur sans avoir vu tourner le moteur 3D. Aujourd'hui, il tient à ajouter ceci : "Depuis, je l'ai vu et testé et je ne peux m'empêcher de penser qu'il est un peu vieillot et lent, et que Betrayal ne remplira pas ses objectifs de qualité. Jugement personnel, qui n'engage que moi, mais quand même, je tenais à préciser, histoire de ne pas perdre toute crédibilité et aussi de dédramatiser pour soulager mes nuits difficiles. Dire qu'un jeu avec un potentiel aussi dément risque d'être fichu en l'air, ça me fout les boules. Mais bon, c'est dit, ça va mieux, du coup."

Télé-messageries : raquer moins, enfin !

C'est bien pratique les messageries alphanumériques genre Tam-Tam, mais, excusez-moi de ne pas mâcher mes mots, ça coûte la peau du cul. Que l'on passe par le minitel ou par un opérateur humain, chaque seconde ronge les comptes en banque aussi violemment que l'acide fluoridrique, surtout depuis que Kobby et Tam-Tam ne sont plus gratos par Internet. Mais il faudra désormais compter avec PageWay : compatible avec les formats Itinéris, SFR, Bouygues Télécom, Alphapage, Kobby, Tam-Tam pour ne citer que les plus courants, PageWay propose d'envoyer vos messages alphanumériques en un temps record par modem. Pour moins de 200 balles dans sa version dédiée aux particuliers, jusqu'à environ 4 000 balles dans sa version pro (réseaux, multivoie, etc.), PageWay est dispo dans toutes les Fnac chez les spécialistes en radio-téléphone, et les distributeurs informatiques.

Gaby

C'est complètement officieux, mais pour info, Gabriel Knight 3 est en cours de développement. On a d'ailleurs promis, croix de bois, croix de fer, de ne pas en parler et de ne pas dire non plus qu'il était entièrement réalisé en 3D et que le scénario avait l'air dément.

Internet à coups de missiles

Ça sonne comme un gros pétage de plomb, et pourtant c'est vrai. Bill Gates, notre gars Billou de chez Microsoft, par l'intermédiaire d'une société qu'il a fondé il y a sept ans, Teledisc, s'apprête à racheter une grosse centaine de missiles nucléaires SS-18 aux Russes. Le but est d'utiliser ces missiles - voués à la destruction pour cause de désarmement unilatéral (hum) - pour envoyer 800 satellites de communication en orbite. 800 satellites qui tourneront autour de la terre, 24 heures sur 24, créant une grosse boucle, un énorme réseau autour de la nout' planète. Et qu'est-ce qu'il va faire avec ce charmant réseau, notre gars Billou ? Son petit Internet mondial à lui, pour éviter d'utiliser les réseaux terrestres classiques passablement encombrés et voués à de gigantesques embouteillages futurs.
Et si notre gars Billou ne retirait pas les têtes nucléaires des missiles, qu'il montait sa propre armée et faisait un joli petit coup d'État, déclarait l'indépendance du campus Microsoft avant de marcher sur Washington ? Parano, parano, parano...

Pause syndicale

Sur le même principe que "Indiana Jones and his Desktop Adventures", de LucasArts, distribué par Ubi Soft, voici maintenant "Star Wars Yoda Stories" : un tout petit jeu à moins de cent balles, spécialement étudié pour jouer discrétos au boulot. Si votre patron entre, tout est prévu : vous prenez une mine concentrée tout en appuyant distraitement sur une "touche-panique" qui masque aussitôt le jeu. Votre patron vous félicitera alors pour votre assiduité, vous proposera à demi-mot la place de votre supérieur, Monsieur Jean, vous suppliera pour que vous l'appeliez par son prénom et vous quittera en disant très fort dans le couloir pour que tout le monde l'entende bien : "J'en connais un qui ira loin !...". La crise passée, vous pourrez reprendre votre partie là où vous l'aviez abandonnée.
Le jeu lui-même sera une aventure rudimentaire générée aléatoirement. Pas de quoi sauter au plafond, mais plutôt de quoi meubler les longues après-midi de flemme estivale au bureau.

Encore un rachat de l'Amiga ?

Le constructeur de compatibles PC Gateway aurait l'intention de racheter la technologie Amiga. Escom AG, la compagnie allemande qui, après un charmant feuilleton et tout plein de parties de ping-pong, avait obtenu les droits de l'Amiga, a en effet sombré dans la banqueroute en juin dernier. Gateway 2000 n'a pas encore annoncé de projets précis pour sa future section Amiga, qui devrait d'ailleurs se contenter du marché allemand dans un premier temps, seul endroit où l'Amiga soit encore fort.

Microsoft l'enclumé

Vous vous souvenez de Digital Anvil, la société fondée par Chris Roberts, son frère et d'autres coyotes échappés d'Origin ? Eh bien l'équipe de développement déjà ultra-cotée grâce à son passé prestigieux vient de signer avec Microsoft, hop. La société de Billou sera donc l'éditeur de Digital Anvil, belle affaire. Les premiers jeux PC issus de cette collaboration devraient sortir en 98.

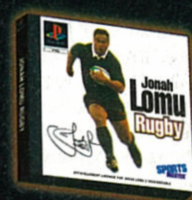


Joueur d'Exception.
Jeu Exceptionnel.





SPORTS MASTER



news

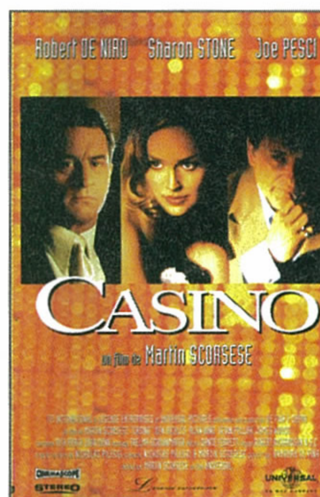
6 bourses, dont une qui nous intéresse

Hachette, il faut le savoir, c'est un des plus gros groupes de presse au monde. On les aime beaucoup vu que Joystick est une publication Hachette, tout comme le chèque qu'on reçoit à la fin du mois. Mais je m'égare. Non content d'être gros, Hachette est bon (déjà deux points communs avec le Calife d'Iznogoud) : Hachette file des bourses. Cinq au total. Une pour les écrivains, une pour les journalistes de la presse écrite, une pour les reporters-photographes, une pour les scénaristes TV, une autre pour les producteurs de films et une dernière pour les créateurs multimédia. Merde, ça fait six bourses, ce qui est quand même énorme pour un mammifère, aussi gros soit-il.

En tout cas, celle qui nous intéresse ici, c'est la bourse consacrée aux créateurs multimédia... 150 000 balles ! Les candidats devront avoir entre 18 et 30 ans, être de langue française, présenter un projet dont la version de base sera française, mais dont la vocation sera internationale et élaborer un cahier des charges précis. La bourse multimédia sera attribuée cet automne par un jury composé de personnalités du monde des médias et de spécialistes du multimédia (donc pas mal d'andouilles, il faut y penser). Les candidatures seront ouvertes du 1er avril au 16 juin et pour obtenir un dossier de participation, il faudra téléphoner au 01.40.45.45.20.

Telex

Chouette ville, Bordeaux. Bon pinard, chouette ville. Du 11 au 14 septembre prochain, y a rencard là bas. Ça se passera au hangar 5 et il s'y tiendra un salon multimédia. Chouette ville, quoi, du pinard et du multichose. Comme c'est dans longtemps, on aura tout le temps de vous en reparler. En attendant, on va boire des coups à leur santé.



Royal

Comme si l'on avait besoin de preuve... Mais maintenant, il n'y a plus de doute possible : Martin Scorcese est un maître dans l'art de faire des films de mafieux. Ça ressemble presque à une rengaine ; encore une fois, Bob de Niro est magistral, encore une fois son comparse Joe Pesci est efficace (souvenez-vous "Les affranchis"), et encore une fois, le film est une bombe. Il en est aussi question, de bombe, justement, avec Sharon Stone. Sûrement l'une des toutes premières fois qu'on la voit tenir avec brio une performance d'actrice et plus seulement de sex-symbol. "Casino", c'est un jackpot, pariez dessus, vous ne le regretterez pas.

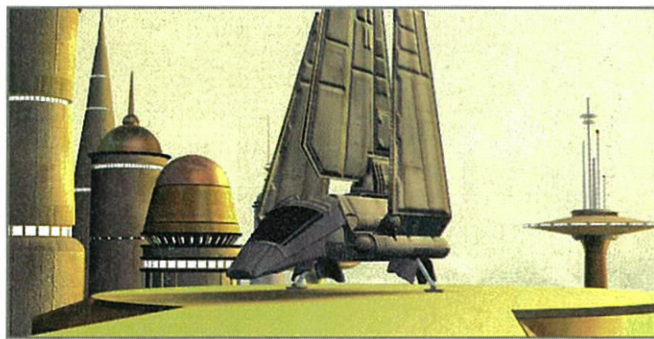
Du Nec pour jouer

Nec lance une nouvelle gamme de PC destinés au jeu, pour nous autres, tiens. Deux belles bécanes ultra-boostées tout spécialement étudiées pour tirer parti des nouvelles technologies qui viennent traîner leurs guêtres dans les entrailles de nos jeux PC. Le Nec PowerPlayer 3200 proposera un Pentium 200 MMX, 32 Mo de Ram EDO, 4 Gigas de disque dur, une carte Monster 3D Diamond (3Dfx), une carte- son Soundblaster AWE32, des enceintes 50 watts ainsi que quelques jeux en bundle : Pod, Descent 2, VR Soccer, Duke Nukem 3D, et Toshinden. Et un modem 33.6, deux joypads Gravis et un Thrustmaster Top Gun flight.
Bref, la totale pour jouer comme une brute. Le Nec PowerPlayer 3100 proposera en gros la même chose, mais avec un Pentium 166 MMX, 16 Mo de Ram et un disque dur de 3,2 Gigas.
Ces deux nouvelles bécanes devraient être disponibles aux States en ce moment, aux prix respectifs d'envion 13 000 francs et 11 500 francs. Environ, hein. Nous ne savons pas encore si les bécanes arriveront en France, et à quel prix.



Star Wars Rebellion

Stratégique, tactique, diplomatique et plein d'autres mots en "hic", Star Wars Rebellion, le prochain LucasArts promet d'assurer son quota de nuits blanches : ce sera un gros jeu de colonisation de l'espace qui se situera historiquement entre "La Guerre des Etoiles" et "L'Empire Contre-Attaque". Vous devrez d'abord choisir votre camp entre les méchants fachos en noir qui ne pensent qu'à buter des Ewoks (et on les comprend aisément), et les gentils en blanc, rebelles aux brushings impeccables qui ne pensent qu'à se taper la princesse Leïa (et là, je passe mon tour, je me suis déjà tapé assez de boudins comme ça). Cinquante-cinq personnages tirés des films, des romans de Timothy Zahn ou des BD de Dark Horse pourront être envoyés en mission par vos soins ou par votre ennemi (ordinateur ou humain) sur vos colonies. Ça se jouera seul ou à deux, par modem, réseau ou Internet et ça devrait être dans la même veine que Master of Orion 2 et Civilization 2. Qui sait, peut-être même qu'on pourra faire disparaître dans d'atroces souffrances cette asperge bien pensante de Luke Skywalker ? Mon vieux rêve.



Ion Storm les trois premiers jeux

La compagnie récemment créée par John Romero, un ancien d'Id Software, a annoncé ses trois prochains titres. Trois titres, en trois ans, dans trois genres différents, voilà les objectifs d'Ion Storm.
Le premier jeu devrait sortir à la fin de l'année, et reprendra le moteur de Quake. Pas de révolution donc, si ce n'est que Daikatana, c'est son nom, devrait mêler action et jeu de rôles, où le joueur qui fait corps avec son épée voyagera dans le temps pour régler des tas de trucs partout.
Le deuxième des jeux prévus devrait sortir en milieu d'année prochaine, et il s'agira d'un jeu de rôles pur et dur. Ça parlera de planètes, d'univers qui se plient et de voyages dans différentes dimensions. Bon.
Et enfin, le troisième titre devrait sortir à la fin de l'année 98, et il s'agira, super original, d'un jeu de stratégie temps réel.
Plutôt que de révolutionner le monde du jeu, John Romero semble vouloir prouver qu'il peut toucher à tout. Son but presque avoué et de faire mieux que tout le monde dans chacun de ces styles. Vu ce qu'il nous a déjà mis dans la tronche par le passé, on serait tenté de lui faire confiance : l'homme est quand même l'un des meilleur programmeur de la planète... Eidos, qui éditera lesdits jeux, doit déjà se frotter les mains d'aise.

news

Yaorjeuh ! Yaorjeuh !

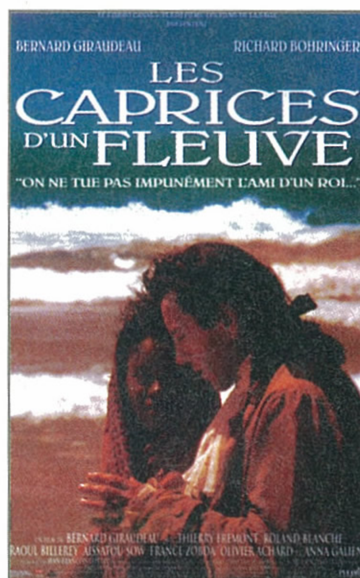


Il y a un an, Psygnosis sortait Addidas Power Soccer pour PlayStation, un jeu de foot qui fit son petit effet dans les chaumières. Aujourd'hui, le temps a passé, nos PC ont gonflé et voici ce hit reconverti pour nos bécanes. Bien évidemment, la base de données sera réactualisée pour correspondre à la saison 97, incluant entre autres les équipes complètes de la France, de l'Angleterre et de l'Allemagne. Jusqu'à quatre joueurs pourront s'affronter via modem, réseau, câble série ou Internet et ça devrait sortir en mai, comme le muguet.



Caprices

Bernard Giraudeau nous emmène au Sénégal, en cette fin de XVIII[e] siècle, en tant que gouverneur d'un petit comptoir, exilé qu'il est par The King Louis Himself. Des rencontres étonnantes et exotiques aux apathies générales dues à un climat lourd, pesant et hostile à l'homme blanc, ce périple n'est autre qu'une immense découverte d'un monde baignant dans des couleurs (ah, ces couleurs...) majestueuses et fainéantes. Au milieu du trafic d'esclaves, ce passionné de musique se rencontrera alors, dans une ambiance où tout est obligatoirement décalé, au gré des "Caprices d'un fleuve". Mention spéciale pour la musique !



Telex

Ce mois-ci, et dans tous les cybercafés français (environ 100 lieux), des concours de Pod on-line sur le site Ubi Soft seront organisés. En plus, ils vous fileront des cartes postales Pod gratos... Vous pourrez les envoyer à vos amis en leur écrivant que vous êtes bien arrivé à Marbella, qu'il y fait beau, que les G.O. sont sympas et qu'il y a plein de voitures bizarres.

Un nouveau Elder Scrolls en préparation

Après Arena et Dagerfall, Bethesda bosse en ce moment sur un nouveau titre qui se déroulera également dans le monde de Tamriel. Ce nouvel épisode intitulé RedGuard, et qui devrait sortir sur PC en novembre prochain, mélangera encore plus joyeusement action, aventure et jeu de rôles d'après leurs auteurs. Bethesda bosse tout particulièrement sur un système de caméras dynamiques en temps réel. Le jeu devrait être capable de décider, à tout moment, de l'angle de vue et de la distance de zoom à adopter pour afficher les scènes 3D. En temps réel, RedGuard changera de vue selon vos actions. Vous discutez avec un personnage, paf, on voit les tronches des deux interlocuteurs, vous commencez à vous battre, paf, on passe à une vue en pied des deux protagonistes, et ainsi de suite.
Vu les ravages causés par Dagerfall au sein de la rédaction, j'en viens à espérer que RedGuard sortira le plus tard possible, genre hyper en retard (ce qui est tout de même plutôt probable).

Joystick.fr chez toi

Tu aimes le forum de Joystick ? Tu passes tes nuits à découvrir les merveilles des sites sur le piercing ?
Tu as donc besoin de Freeloader. Freeloader est un Web-Browser qui va se charger de rapatrier pour toi les niveaux d'arborescence d'un site Web pour les inscrire sur ton disque dur dans le but avoué d'une consultation on-line ultérieure. Tu n'aimes pas qu'on te tutoie ? Vous avez raison. Bon, rien de nouveau, me direz-vous. Eh ben si, deux petites choses : premièrement, Freeloader est gratuit, rapport aux nombre de pubs de sponsors que tu vas être obligé de te payer à chaque utilisation, et secundo, Freeloader, lors de son installation, va te poser une foule de questions sur tes goûts et ta vie intime. Aimes-tu ta copine ? Dévore-t-elle des singes ? Suces-tu des cailloux entre chaque repas ? Etcaetera. Suite à cela, lorsque tu démarreras ce freeware pour lancer ton Web-Browser préféré, il t'affichera les dernières news en rapport avec les réponses précédemment consenties (non, je la déteste, elle a déjà mangé ce midi, et je suis passé aux pierres). Mégacool, non ? Ben alors, c'est à télécharger d'urgence sur http ://Freeloader.net ou plus rapidement sur WWW.Windows95.com. Ah oui, flûte, pas de tutoiement, on avait dit. Excuse-nous. Euh, excuse-vous. Pfft.

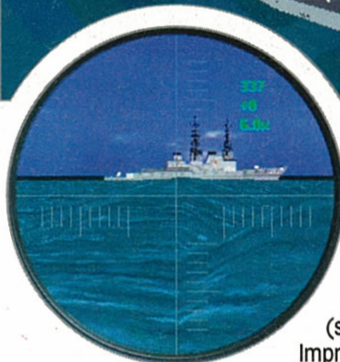
Chut, bébé surfe

Les heureux possesseurs d'un enfant, ainsi que les privilégiés qui peuvent s'en faire prêter un ne devraient manquer sous aucun prétexte le site Tim 7 de Ubi Soft **ubisoft.fr/educatif/tim7net/ile7.html.** Il leur suffira d'avoir acquis au préalable un des CD éducatifs de l'excellente collection "Les Aventures de Tim 7" pour accéder alors à toute une bibliothèque d'exercices à télécharger, à une sélection de 400 sites et sharewares, ainsi qu'aux conseils d'enseignants qui seront là, 24 heures sur 24, pour aider vos chères têtes blondes à faire leurs devoirs et répondre à leurs pertinentes questions :
Mélanie 9 ans, 23h57 : "Cher Monsieur l'instituteur, mon papa et ma maman sont absents ce soir et je dois garder mon petit frère. Pourriez-vous m'expliquer le fonctionnement précis d'une scie égoïne ?"

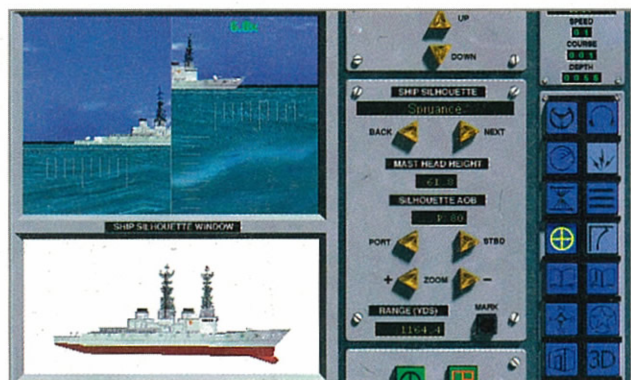
news

688 i Hunter Killer





Après ses séries sur les avions plutôt orientées ados gominés fans de "Top Gun", les amis de chez Janes Combat simulation ont l'air de vouloir faire amende honorable en sortant en juin une simulation de 688 (sous-marin d'attaque de classe Improved Los Angeles) qui semble bien décidée à surclasser tout ce qui existe à ce jour, puisqu'elle offrira enfin des vues extérieures qui distrairont l'amateur du genre des habituels postes de sonar, de contrôle armement et de vue de périscope. Dans le même style, on attend toujours le premier jeu de la boîte de l'écrivain Tom Clancy, Red Storm, pour enterrer definitivement Fast Attack de S.S.I.



Nouveaux "petits" Mac

Après les Performa 6400, voici les PowerMac 6500. Ces machines sont toujours équipées de PowerPC 603e, mais cette fois-ci on débute à 225 MHz pour finir à ... 300 MHz. La vidéo est accélérée pour le graphisme 2D et 3D, Quicktime et les films MPEG. Le son est bien sûr en 16 bits avec le mode SRS Surround et un Sub-Woofer intégré. Les machines sont équipées au minimum de 32 Mo de Ram, d'un disque de 3 Go, d'un CD 12x et d'un modem 33.6. Les modèles les plus équipés intègrent un ZIP 100 et un disque dur de 4 Go. Les prix US s'échelonnent entre $2 000 (6500/225) et $3 000 (6500/300), avec une flopée de logiciels (dont de nombreux jeux).



Warcraft aventure

La série Warcraft n'est pas prête de s'arrêter. Elle ira même au-delà des jeux de stratégie temps réel que nous connaissons et apprécions déjà, puisque Blizzard annonce pour cette année la sortie d'un jeu d'aventure basé sur le monde de Warcraft. Un jeu d'aventure, ouais.

Warcraft : Lord of the Clans reprendra l'histoire là où Warcraft : Beyond the Dark Portal l'avait laissée. Cette fois, vous incarnerez un jeune Orc, Thrall, prisonnier des humains depuis sa plus tendre enfance. Le but sera donc de s'échapper pour rejoindre son clan, et tenter de réunifier les différentes parties pour mieux foutre sur la tronche de ces saletés d'humains que vous avez soigneusement appris à détester au cours de ces longues années de captivité.

Au programme, 7 régions d'Azeroth à explorer, plus de 60 lieux, 70 personnages animés, des tas de musiques et les voix doublées par de vrais pros. Ce jeu d'aventure devrait être le premier d'une série. À suivre, donc.

Telex

Avant, ça s'appelait Droïd Hunter, mais désormais, ça a été rebaptisé Machine Hunter. Conclusion, si vous demandez Droïd Hunter à votre revendeur, vous passerez pour un crétin, c'est Machine Hunter qu'il fallait demander. C'est Eidos qui distribue les cartes (et qui les mélange aussi). Ça sortira fin juin et souvenez-vous c'est Machine et pas Droïd.

Couper coller

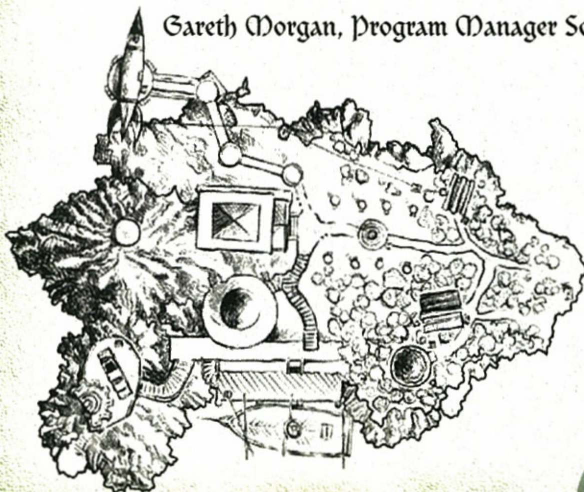
Comme promis, vous trouverez page 35 la suite de notre petit fascicule consacré à Riven, le Myst 2. Eh oui, pour garder ce collector en kit, il faudra bosser un peu. Bon, on vous conseille d'acheter quatre Joystick : un que vous gardez tout propre sans découpage, deux que vous découpez en collant les pages pour que ce soit plus épais. Le quatrième c'est parce que j'ai (moi, Moulinex) envie d'une nouvelle guitare. Non ? Bon, ben juste trois, alors. Et je vous rappelle qu'à la sortie du jeu, on vous offrira la couverture dudit fascicule. Une couv' en papier épais comme un vrai papier de couv'. Vous ne devrez donc acheter que trois magazines : un pour garder, un pour découper la couv' et le quatrième parce que c'est bête, une super guitare et pas de sous pour changer les cordes une fois par mois...

Chapitre II

L'Art et la Méthode

"Cyan utilise Mental Ray sur station Silicon Graphics Irix. Ce ray-tracer pour Softimage tourne également sur Alpha-NT, Intel-NT et d'autres plates-formes. Il tire parti de diverses architectures, du simple Pentium aux processeurs multiples."

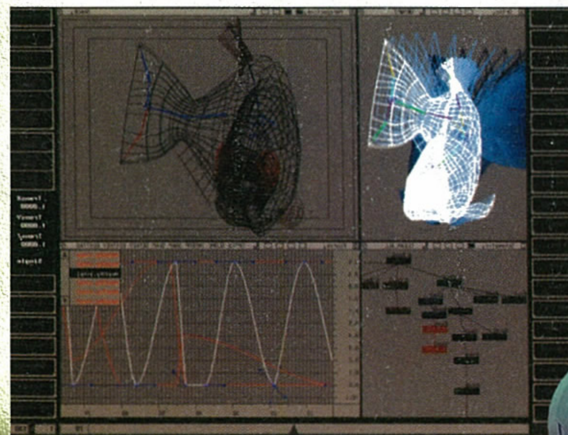
Gareth Morgan, Program Manager Softimage.





"L'intérêt que je porte aux sciences naturelles et physiques est directement lié à ma fascination pour la création de choses qui n'ont encore jamais été vues et à l'envie de les rendre réalistes et crédibles."

Richard Van DeWend



"Le succès de Myst a permis à Riven d'être ce que nous avons voulu qu'il soit, ce qui a rendu ce projet plus gratifiant que tous les autres projets sur lesquels j'ai travaillé."

"Cette fois, nous nous sommes concentrés sur une période de Riven. Cependant, les décors sont bien plus importants que dans Myst. En fait, il y a dans Riven beaucoup plus de lieux à explorer".

Richard Van DeWend



"Le SDK Softimage (Software Developement Kit) utilise le langage C. C'est lui qui permet aux utilisateurs de Softimage 3D de créer leur propres plug-in. Grâce à ce type de kit, le logiciel évolue en permanence et il donne la possibilité aux créateurs d'ajouter leur propre style aux images de synthèse."

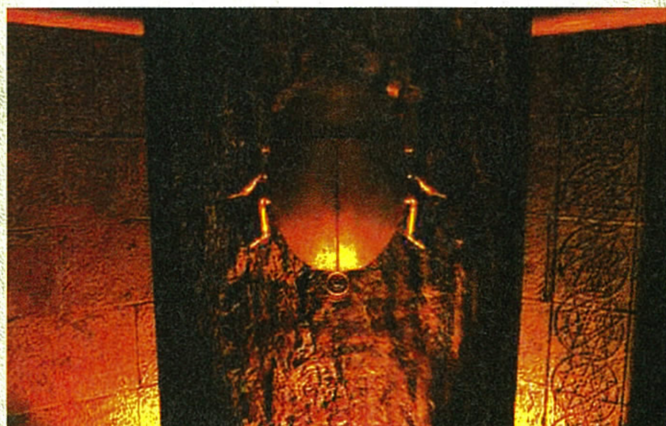
Gareth Morgan

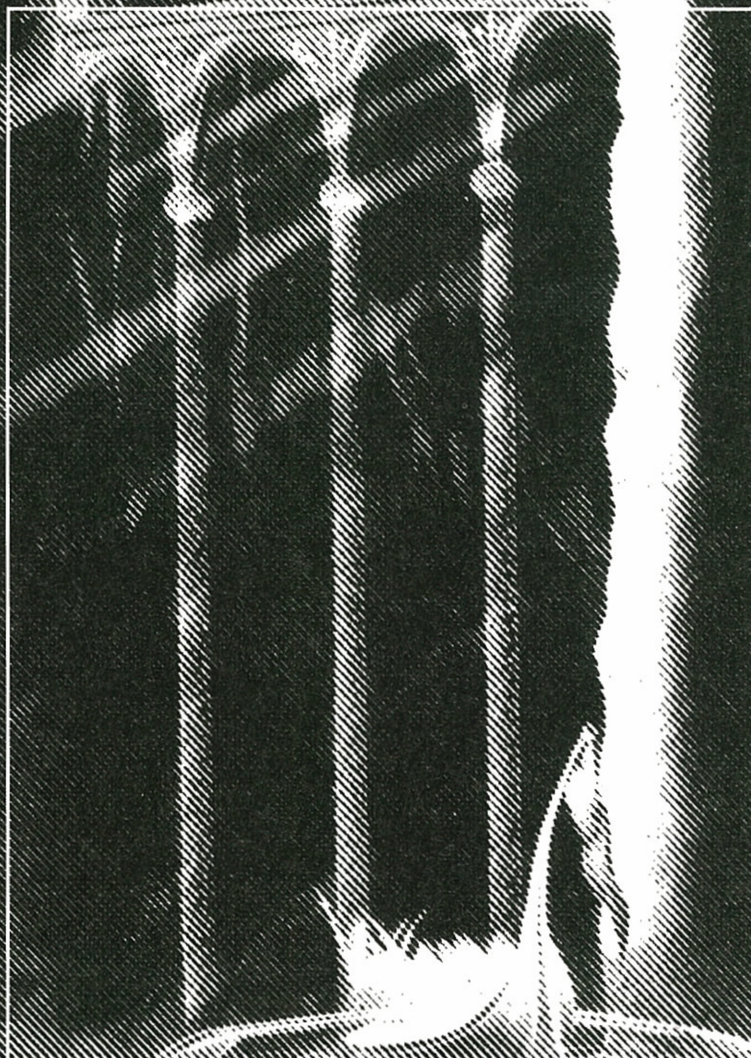
De nombreux plug-in Mental Ray ont été créés spécialement pour Riven, notamment par Lume. Allez faire un tour sur leur site : www.lume.com



Le Livre des Livres (kor-mahn)

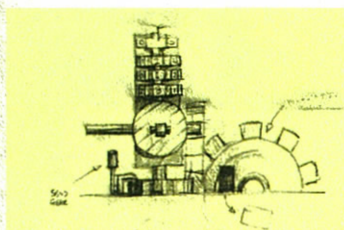
Le Maître D'ni doit consigner l'arborescence des différents liens qui permettent de passer d'un livre-monde à un autre. Ce livre particulièrement précieux doit être conservé en lieu sûr.





"La réflexion faite pour la création des puzzles de Myst a été utilisée pour créer les puzzles de Riven. Aucun puzzle n'a été repris ou même adapté d'autres sources. Tous ont émergé naturellement, en considérant les situations et les motivations des personnages créées de façon délibérée ou par inadvertance. Cette réflexion a permis également d'éviter que les puzzles semblent arbitraires, comme ils semblaient l'être parfois dans Myst."

"L'interface de Riven sera au fond la même que celle de Myst. L'interface de style hypercard sera discrète et intuitive, et il ne sera pas nécessaire de lire un manuel pour l'utiliser. Ce qui la rend instantanément accessible à une large audience. Nous avons brièvement considéré des options qui auraient donné plus de mobilité au joueur, mais toutes auraient grandement nuit à la qualité du jeu. Conserver la même interface nous a permis d'améliorer considérablement le réalisme des scènes".



Richard Van DeWend

Le Livre des Liens (kor-vahkh)

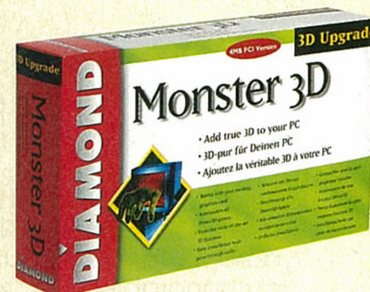
Ce livre est en relation étroite avec Le Livre des Livres. Moins précieux que Le Livre des Livres, on l'utilise souvent pour apporter de légères modifications dans un monde.



Avec la Monster 3D, jouer prend une nouvelle dimension.

Ce nouvel accélérateur de jeu permet un rendu optimisé 3D en plein écran. Conçue pour les passionnés de jeux, cette carte est un sous-système PCI uniquement dédié à la 3D, facile à installer sur n'importe quelle carte graphique (Diamond ou autre) et compatible avec les accélérateurs VGA et Windows. Basée sur le nouveau processeur 3Dfx Interactive Voodoo, dotée de 4Mo de DRAM EDO, la Monster 3D, vous plonge dans une nouvelle réalité. Fini la pixelisation, les effets d'escalier, les textures surexposées et les enchaînements trop brusques. Bienvenue aux objets plus nets, aux transitions plus fluides et aux effets encore plus réalistes.

Avec la Monster 3D, croquez la vie à pleines dents.



Le meilleur jeu sans Monster 3D, c'est comme Dracula sans ses dents.

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France - Tél : 01 47 56 11 57 - Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28.8 KB 19-49-8 151-266333, 19-44-11189-444415 ou 19-1-408-325-7175, Numéris 19-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673), Site FTP : ftp.diamondmm.com, Site Web Internet : http://www.diamondmm.com

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamondmm.com

REVENDEURS : **PC Halle S.A.** (TÉL : 01 45 15 13 88), **Micro House** (TÉL : 01 43 07 63 63), **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrieres sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Floralies
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

TWC Computer
51-53, chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Monster 3D

DIAMOND MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REFLEXION FAITE

MiroCrystal VRX

La dernière carte 3D Miro utilise le même chipset que la 3D Blaster, le Rendition Vérité 1000. Sans être aussi performante qu'une 3Dfx, elle s'en sort plus qu'honorablement, tant en 3D qu'en 2D où elle peut monter jusqu'en 1024x768 et 65 000 couleurs. Elle est livrée en standard avec l'excellent Tomb Raider, les drivers pour Windows 95 et plein de patchs pour des jeux existants (Quake, Descent 2...).

Constructeur : Miro
Distributeur : Miro France
Téléphone : 01 46 12 03 12
Prix : 1 490 F TTC



Quoi de neuf ?

Microsoft Intellimouse

Enfin une souris qui innove ! L'intellimouse dispose d'une molette entre les deux boutons classiques. Cette dernière permet de se déplacer plus facilement dans Windows 95 et dans toutes les nouvelles applications comme Internet Explorer 3.0 ou Office 97. En la tournant, par exemple, le texte de Word défile sans que l'on ait à cliquer dans l'ascenseur. En appuyant dessus, le curseur se transforme et la souris permet de "scroller" l'écran à la vitesse de son choix. Le gain de temps est appréciable...

Constructeur : Microsoft
Distributeur : Microsoft France
Téléphone : 01 69 86 46 46
Prix : 449 F TTC



IR-Net

Vous désirez jouer en réseau avec votre portable qui est équipé d'un port à infra-rouge ? Alors l'IR-Net est fait pour vous. En présentant la machine devant le récepteur, vous pourrez vous connecter au réseau de la manière la plus simple qui soit. Le boîtier équipé de prises 10Base-T et 10Base-2 sélectionnera automatiquement la vitesse la plus élevée. Un beau joujou qui a l'avantage de coûter moins cher qu'une carte réseau PCMCIA.

Constructeur : AB Soft
Distributeur : AB Soft
Téléphone : 01 69 33 70 00
Prix : 1 490 F TTC



Nakamichi SP-3D

L'un des plus célèbres fabricants de platines cassette du monde s'intéresse de près à nos oreilles. Cet ensemble de restitution musicale se compose d'un caisson de grave et de deux satellites pour les mediums et les aigus. Si le rendu dans les aigus est impressionnant, il l'est un peu moins dans les graves à forte puissance. L'un des satellites dispose d'un amplificateur et d'un élargisseur spatial. Le rapport qualité/prix est excellent. ▼

Constructeur : Nakamichi
Distributeur : Mac Way
Téléphone : 03 88 18 21 82
Prix : 594 F TTC





Wing Man Extreme Digital ▲

Contrairement à la grande majorité des joysticks, celui-ci utilise une technologie numérique et non analogique. Les problèmes liés à l'usure des potentiomètres ne se posent donc plus, et la durée de vie du produit ainsi que la précision de son calibrage sont ainsi accrus. De plus, son socle lourd lui confère une grande stabilité. Ce Wing Man est équipé d'un coolie hat, de six boutons (programmables) et d'une molette de gaz.

Constructeur : Logitech
Distributeur : Logitech France
Téléphone : 01 45 54 03 05
Prix : 399 F TTC

Monster Sound 3D

La première carte-son au format PCI est arrivée. C'est également la première carte audio dite "accélérée". En clair, elle est capable de gérer l'API DirectSound de DirectX en hardware et peut ainsi générer jusqu'à 24 canaux individuellement. Son processeur DSP permettra par la suite de simuler le Dolby AC-3, la Monster Sound étant équipée de quatre sorties haut-parleur. Plusieurs éditeurs de jeux parmi les plus connus ont d'ores et déjà annoncé leur intention d'exploiter cette carte.

Constructeur : Diamond
Distributeur : Diamond France
Téléphone : 01 47 56 11 57
Prix : 990 F TTC

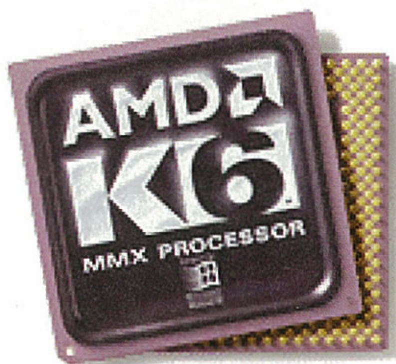




Carte CGSM

◄ La première carte GSM au format PCMCIA type II vient de voir le jour. Possesseurs d'un portable (ordinateur, pas téléphone), vous allez pouvoir vous relier directement sur le réseau GSM sans passer par votre portable (le téléphone, pas l'ordinateur). Sa vitesse de transmission est de 33 000 bauds.

Constructeur : Xircom
Distributeur : Tout pour le portable
Téléphone : 01 42 67 64 40
Prix : N.C.



PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Le K6 en vede

Comme vous l'avez peut-être déjà remarqué (s'il vous arrive de lever le nez de votre écran), l'été approche à grands pas, traînant à sa suite toute la panoplie habituelle : coups de soleil, pâtés de sable, appareils photo waterproof et... fruits de saison qui exhalent leurs saveurs. Et donc le K6.

Depuis quelques mois, vous ne nous entendez plus parler que de Cyrix : et 6X par-ci, et M2 par-là, et Media GX un peu plus loin, et vive le vaillant concurrent d'Intel... On aurait presque fini par vous faire oublier AMD, hein, avouez ? Il faut dire que traditionnellement, ce dernier joue plutôt profil bas, se contentant depuis sa création (il y a tout de même plus de vingt-cinq ans !) de proposer des solutions d'upgrade... bref, attendant pour l'investir que le terrain soit délaissé par Intel.

AMD, Advanced Micro Devices pour les intimes, n'est pas qu'un des trois plus importants fabricants de microprocesseurs : il conçoit et produit également des puces dédiées aux communications et de la mémoire. Mais bien sûr, on le connaît surtout pour ses compatibles X86, comme les excellents DX4/100 et DX4/120, arrivés à point nommé pour relancer l'intérêt de nos bonnes vieilles cartes mères à socket 3, totalement abandonnées par Intel au profit des Pentium. Dernier exemple en date, le PR166, de la gamme des K5 (compatibles Pentium), n'a été lancé qu'en janvier dernier et n'est disponible que depuis peu, alors qu'Intel a déjà abandonné le Pentium 166 au profit du 166 MMX.



Notre machine de test, signée Novotec

Ayant acquis une solide réputation pour ses configurations professionnelles, le "constructeur/assembleur" Novotec a décidé de profiter de l'arrivée du K6 pour s'attaquer au marché grand public. Nous en avons profité, nous aussi, pour tester une des configurations de sa toute nouvelle gamme "Energy". Un véritable petit concentré de technologie rien que pour nous... enfin, pendant quelques jours seulement, hélas ! En voici la recette :

- K6 200.
- 512 Ko de cache.
- 32 Mo de SDRAM.
- Carte mère Microstar au format ATX, équipée du chipset TX, supportant les bus USB (Universal Serial Bus, futurs connecteurs pour claviers, enceintes, écrans, souris, et autres périphériques externes).
- Carte vidéo Mystique 4 Mo.
- Carte-son compatible Sound Blaster 32.
- DD 3 Go, norme Ultra DMA 33.
- Lecteur CD-Rom x12.
- Ecran 17" ADI.
- Boîtier moyen tour très ergonomique

Le tout pour approximativement 13 000 F HT.

Les benchs

	K6 200	P55C 200
DOS		
Chris 3D S-VGA (en frames/s.)	35,3	40,9
Quake Time Demo 2 (en frames/s.)	13,9	16,9
PC Player (en frames/s.)	25,1	24,5
Direct3D :		
PC Player Direct3D (en frames/s.)	18,9	17,5
16 bits :		
Ziff Davis CPU Mark 16	421	439
32 bits :		
Ziff Davis CPU Mark 32	521	425

Ne vous fiez tout de même pas trop aux benchs sous DOS : ils ont été programmés de façon vraiment très proche de ceux d'Intel (comme c'était souvent le cas quand "processeur" avait "Intel" pour synonyme), et tiennent donc peu compte des spécificités du K6. Mais depuis que Cyrix a prouvé qu'un autre qu'Intel pouvait représenter une part importante du marché, les développeurs font de plus en plus attention à n'oublier personne. Bref, non seulement les benchs, mais aussi et surtout les applications devraient désormais tirer parti des capacités du K6. Miam !

Le K6 ramène sa fraise

Mais voilà : avec le K6, on oublie définitivement les longs délais entre la sortie des produits Intel et celle de leurs équivalents chez AMD. Bien au contraire : c'est maintenant plutôt à Intel de s'aligner sur cette petite merveille dont le lancement mondial date du 2 avril dernier ! Une petite merveille

tte

qui présente quelques faiblesses, évidemment, mais dispose aussi d'atouts de taille.

Tout d'abord, le K6 est totalement comparable au P55C d'Intel (Pentium MMX) : il s'enfiche sur un socket 7, possède une FPU performante (contrairement aux Cyrix) et bénéficie de la technologie MMX, ce nouveau standard officiel de l'industrie (surtout depuis qu'Intel a perdu le procès dans lequel il revendiquait la propriété de l'appellation). Mais le K6 ne se contente pas d'égaler le P55C. Il fait mieux : il propose 64 Ko de cache de niveau 1, contre 32 Ko pour le Pentium MMX, et possède une architecture beaucoup plus proche du Pentium Pro, avec une prédiction de branchement très évoluée (capacité du processeur à prévoir les instructions) et une architecture RISC 86. Dernier point : il monte jusqu'à 233 MHz alors que le P55C se limite à 200.

À fréquence égale, le K6 s'avère très légèrement inférieur au Pentium MMX sous DOS, mais définitivement meilleur sous Windows 95 et NT4, se permettant même de rivaliser avec le Pentium Pro...

Hé, un package Pentium MMX/Pentium Pro à un prix dérisoire (tout est relatif...) et sans qu'il soit besoin de changer de carte mère, on ne vous propose pas ça tous les jours, j'imagine ! Enfin, pour la carte mère, il vous faudra tout de même vous assurer de quelques petits détails : seules les dernières générations supportent en standard le K6 (par exemple à partir de la révision 3.0 pour les Asus). Si votre carte est plus ancienne, vérifiez s'il est possible de la mettre à jour par flashage du BIOS et qu'un nouveau BIOS supportant le K6 est disponible.

Une pêche d'enfer

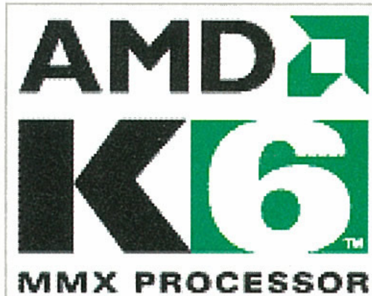
Autre atout (et non des moindres), le K6 supporte très bien l'"overclocking"* : si vous décidez de craquer pour un 233 MHz (en 3,5x66 MHz de fréquence externe des bus), vous pourrez sans problème le faire tourner à 250 MHz (en 3x83 MHz), si tant est que votre carte mère supporte les 83 MHz, évidemment (c'est généralement le cas quand elle supporte le K6, mais il vaut mieux le vérifier, conseil d'amis).

D'ailleurs, la politique d'AMD va dans ce sens, puisque le constructeur nous prépare un nouveau chipset (l'AMD 640) qui poussera la fréquence externe des bus à 100 MHz. Et alors, à nous le 300 MHz en 3x100 MHz !

La cerise** d'Intel...

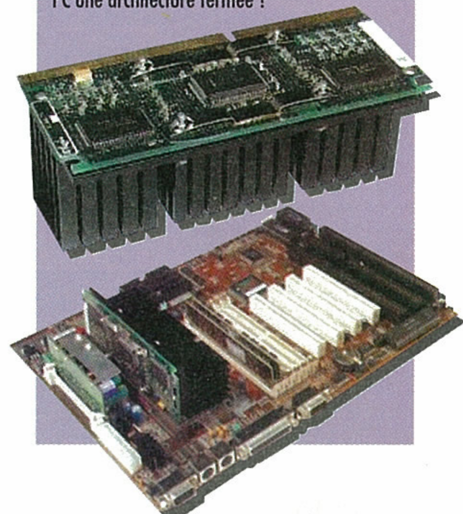
En attendant, si vous en profitez pour changer de carte mère (et si la vôtre a plus d'un an, on ne répétera jamais assez à quel point vous pouvez gagner en performances par ce seul changement...), choisissez de préférence une carte dédiée MMX, c'est-à-dire équipée du nouveau chipset TX. En effet, ce dernier permet d'utiliser de la SDRAM en 128 broches, cadencée à 12 nanosecondes (contre 60 nanosecondes pour la RAM EDO), ce qui nous rapproche sérieusement du jour où toute notre RAM tournera à la vitesse de la cache (soit 6 nanosecondes). De plus, il supporte également la nouvelle norme Ultra DMA 33 pour les disques durs IDE. Seule contrainte : pour bénéficier du nouveau taux de transfert de 33 Mb/s (contre 16 Mb/s pour les meilleurs DD actuels, de norme enhanced IDE PIO4), il faudra également changer de disque dur. Mais rien ne vous oblige à tout changer d'un coup.

Passer au K6, c'est déjà faire le meilleur des choix actuels. 2 000 F pour un 166 MHz, 2 700 F pour un 200 et 3 400 F pour un 233 (estimations approximatives des prix auxquels les K6 devraient arriver chez nos revendeurs taïwanais préférés courant mai), voilà qui place le K6 directement en meilleur rapport performances/prix du marché, quelle que soit la fréquence choisie. Pour les joueurs, le K6 ressemble comme un frère au processeur idéal : excellent en 16 comme en 32 bits, bénéficiant d'une bonne FPU et parfaitement compatible avec les technologies 3D (avec une 3Dfx, c'est carrément le bonheur...). Bref, une vraie petite merveille.

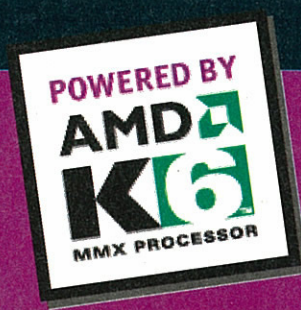


Et Intel dans tout ça ?

La grande nouveauté (révolution ?) qui s'annonce chez Intel s'appelle PII. Cet ex-Klamath devrait être disponible sous peu à partir de 300 MHz pour atteindre les 500 MHz d'ici l'an 2000. Mais c'est surtout une architecture complètement nouvelle qui est ainsi lancée, avec notamment le DIB, l'AGP, le SEC et le Slot One (on dirait du Jack Vance), quatre technologies propriétaires Intel. Le DIB (Dual Independant Bus) permet d'échanger très rapidement les données entre mémoire et processeur. L'AGP (Accelerated Graphic Port) augmente la bande passante entre processeur et carte graphique. Le SEC (Single Edge Contact) est la cartouche qui supporte le processeur (et le DIB), et s'enfiche dans le Slot One. Bref, il s'agit bien d'une machine totalement nouvelle, dont les prix devraient être un peu hors d'atteinte, et dont on espère qu'elle aura une durée de vie plus longue que celle du socket 4 (observons quelques secondes de silence pour les pauvres malheureux qui ont acheté un Pentium 60...). Intel tiendrait-il donc à faire du PC une architecture fermée ?



* Pour en savoir plus sur l'"overcloking", reportez-vous à la rubrique Réponses Micro, dans ce numéro.
** La "cerise", ça veut dire la poisse. C'est de l'argot, et pas très usité en plus, mais le dernier inter, c'est toujours le plus dur à faire. Pas vrai ?



AMD en dates et en sigles



1969	Naissance de la société.
1991	Lancement de la gamme des AM86 (compatibles 386).
1993	Lancement de la gamme des AM486 (compatibles 486).
1995	Lancement de la gamme des 5X86 (petits Pentium pour cartes 486).
1996	Lancement de la gamme des K5 (compatibles Pentium).
1997	Lancement de la gamme des K6 (compatibles Pentium MMX).
Juin/juillet 97	Chipset AMD640.
Septembre 97	K6 266 et 300 MHz.
Courant 98	K6+ (128 Ko de cache et technologie à 0,25 microns).

En mai, fais toujours ce qu'il te plaît. **Adopte des bêtes,** par exemple. **Un dalmatien, un oddballz** (sorte d'ET relooké), **un cerf** (en jouant à Sim Park) et **un Van Gogh.** Le tout en **musique classique** ou contemporaine, selon les goûts. Bref, **un mois entier dédié** aux élans naturels.

loisirs

Sim Park et Sim Musik





La gamme des Sim "kékchose" pour les plus jeunes, éditée par Maxis, s'enrichit de deux titres destinés à favoriser des vocations radicalement différentes. Sim Park pousse l'écolo (Michael Jackson, Sting et BB sont passés par là) à construire son propre parc naturel. Bien que relativement difficile d'accès malgré le didacticiel (beaucoup de paramètres sont à prendre en compte), cette simulation est un réel bonheur... pour toute la famille. Car ce "Trivial Poursuit" véritablement interactif sur la nature, servi par des voix françaises excellentes, contient des infos susceptibles d'intéresser toutes les tranches d'âge. Bref, voir les bêtes évoluer dans leur milieu naturel, écouter les chants d'oiseaux multicolores pour finalement découvrir le vrai sens du terme "écosystème", voilà un jeu ludo-intelligent ! Jusqu'aux graines fournies dans la boîte pour faire pousser une micro-forêt chez soi qui nous ramènent aux plus belles heures de "Pif Gadget"...

Avec Sim Musik, les plus petits apprennent le solfège (sans entrer dans les termes techniques) en dessinant avec la souris. Des insectes en 3D, symboles vivants d'instruments, passent sur des carrés de couleur, et ça fait du bruit. Joyeuse cacophonie que redoute toute mère de famille un peu sensée... Amusant, mais lassant à la longue.



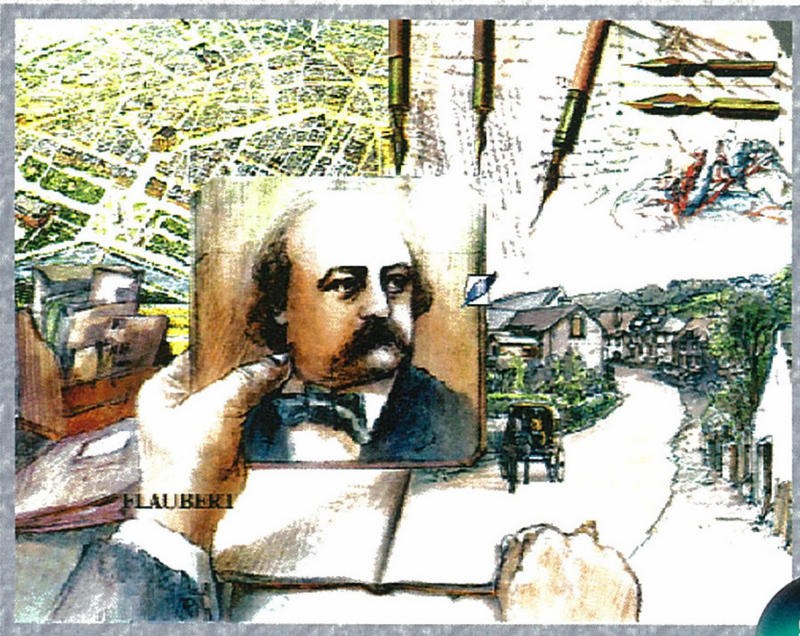
Rizzo (le crapaud qui a toujours chaud) intervient fréquemment en cours de partie pour donner des indications sur la marche à suivre.



Ils se nomment Clac, Pouces et Tchou. Ce sont les insectes tapageurs de Sim Musik. Une façon originale de faire ses débuts dans l'univers de Mozart.







Accédez aux différents thèmes du jeu (la langue, l'époque, le roman et Flaubert) d'un simple clic.

Madame Bovary



"Dans le cadre de l'aménagement de Paris, Napoléon III confie à l'architecte Victor Baltard le projet de construction d'un grand marché destiné à abriter les 'approvisionneurs' de la capitale." C'est ainsi que naît le quartier des Halles au milieu des années 1850, Napoléon III ayant décidé de transformer Paris en une ville ouverte et agréable à vivre...
Des bruits de construction (la scie coupant du bois, le train qui fait "tchou-tchou" en prévision de l'élargissement ferroviaire), et de l'histoire vécue et racontée en français au travers d'un classique de la littérature française, tels sont les ingrédients de ce CD-Rom. Pour tout savoir d'Emma Bovary, pour enfin comprendre pourquoi les critiques n'avaient pas apprécié le livre lors de sa sortie, pour découvrir le grand voyageur qu'était Gustave Flaubert (1821-1880), Ubi Soft vous invite à une balade virtuelle plutôt réussie. Petit conseil pour finir (qui n'engage que Moulinex) : lisez tout Flaubert. Et n'allez pas croire que c'est juste chiant et bien écrit. Le style est magistral, mais en plus c'est drôle ("Bouvard et Pécuchet", "Madame Bovary"). Et si vous préférez le genre heroic fantasy, vous devriez trouver votre bonheur avec "Salammbô". Bon, ça paraît curieux dit comme ça, mais je vous garantis que "Salammbô", ça décoiffe sacrément.



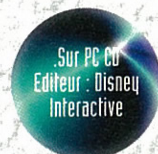




Le Studio d'impression des 101 Dalmatiens



Créer son propre diplôme de chien savant, imprimer son set de cartes de visite sur lesquelles figure une kyrielle de p'tits chiens tachetés et colorés, choisir les illustrations de la future lettre adressée à mère-grand... Tout cela (et bien plus encore) est au menu de ce soft qui s'impose comme un sérieux concurrent des produits Printpaks (les CréaKits). Manquent des sons plus variés en plus des glapissements de chiots et des jeux inspirés du long métrage de Disney pour se divertir (coloriages, puzzles, etc.), . Néanmoins, le créatif en herbe peut choisir parmi une tripotée de polices appelées tantôt Pongo, tantôt Perdy et nombre d'illustrations attendrissantes (ouaf, ouaf !) pour réaliser son œuvre.







Les ch'tits chiens sur un tapis en train de se lécher, de grogner, de dépiauter les coussins de mémé... Autant de dessins colorés à placer sur des enveloppes ou des cartes de visite.

Oddballz

Your Wacky Computer Petz



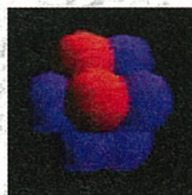


Sept bestioles complètement loufoques, auxquelles il est possible d'apprendre des tours, peuplent cet économiseur d'écran (digne ?) successeur de Catz et Dogz. Elles se nomment Dynaroo, Honker, Lips, Modvark, Quadrapus, Walret et Zott. À peine sorti de l'œuf, l'animal choisi envahit l'écran de votre ordinateur. Pour l'empêcher de hurler, envoyez-lui une salve de laser "transformer" qui le changera en lapin, en vache ou en rat blanc prêt à exploser et se répandre au contact d'un autre gadget délirant. Why not ? L'inspiration commencerait-elle à manquer du côté de chez Mindscape ? Rendez-vous sur le site www.oddballz.com pour récupérer de nouvelles espèces.

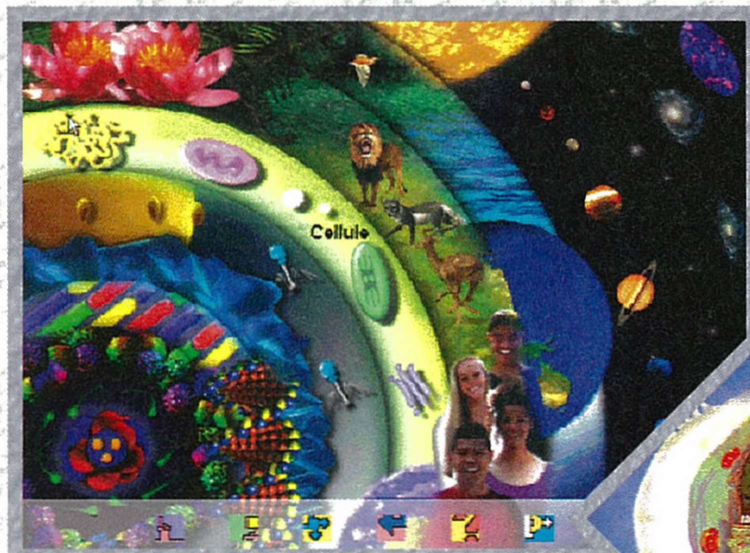


Encyclopédie "Science Interactive"

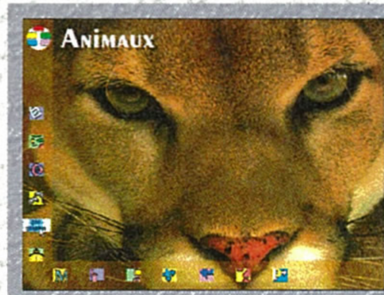


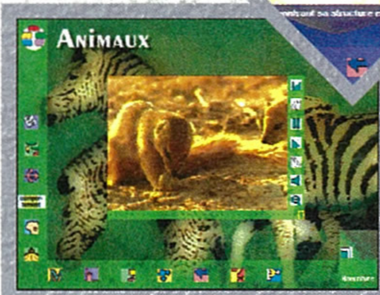


Que sont les quarks du proton et du neutron ? Quelle est la différence entre les deux ? Et au-delà des quarks, les plus petits éléments jamais découverts par l'homme, existe-t-il quelque chose ? L'encyclopédie ne fournit pas de réponse à la dernière question, mais renseigne de façon exhaustive sur le reste de l'univers. De quoi revenir quelques années en arrière, à l'époque des cours de bio et de physique du lycée. Hachette Multimédia édite ici une encyclopédie vulgarisée d'excellente facture, avec photos, vidéos (pas toujours très belles) et articles relus par des professionnels. Pour fuir à grands coups de palmes le jour où l'on vous demande : "Je suis le plus gros carnivore jamais trouvé sur la Terre. Qui suis-je ?". Quand vous saurez que "parmi les poissons carnivores, le record quant aux dimensions appartient au requin blanc (charcharodon carcharias). Le plus grand exemplaire mesuré était long de 6,2 m et pesait 2 268 kg. Il fut harponné dans les eaux des Açores en juin 1978."



Parmi les thèmes abordés, l'homme, l'univers spatial et les animaux figurent en bonne position. Pour tout savoir de l'infiniment petit à l'infiniment grand.



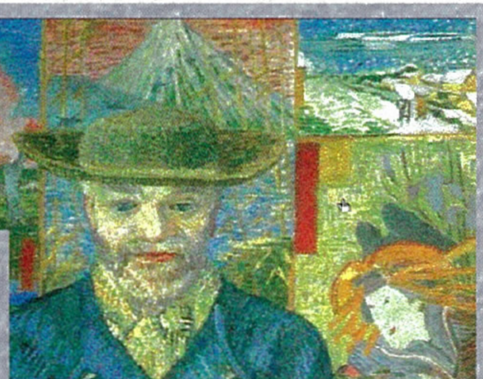




Le chapitre sur les quarks et l'existence du gravitron vaut son pesant d'or.

Les Génies de la peinture Vol. 1 : Van Gogh







"La couleur explose sur ses toiles comme des soleils incandescents." Après Hachette, c'est au tour d'Havas de s'intéresser de près à l'un des peintres les plus appréciés du XXe siècle. Vincent (il signait ainsi ses tableaux préférés), lui qui n'a vendu qu'une ou deux toiles de son vivant, fait l'objet d'un très beau CD-Rom où l'on apprend que les fameux "Tournesols" ont été "abandonnés" à un richissime collectionneur lors d'une vente aux enchères pour la modique somme de 250 millions de francs ! Une étude des couleurs, des paysages, des quiz, de l'histoire... Un triste conte pourtant coloré sur pizza froide pour les passionnés et les curieux.







TERRACIDE





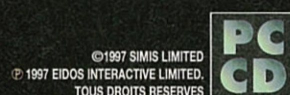


Dans un futur lointain, des colons envoyés dans l'espace reviennent vers la Terre dans leurs immenses vaisseaux pour réclamer leur droit du sol et détruire ceux qui les ont abandonnés dans le cosmos.

Seul un chasseur léger peut espérer passer les défenses radar de la titanesque armada qui menace la Terre. Sa mission : infiltrer les vaisseaux et les dètruire de l'intérieur.

- UN JEU D'EXPLORATION, DE COMBATS ET D'ACTION FUTURISTE ENTIÈREMENT EN 3D.
- DES COMBATS GALACTIQUES INTENSES À L'INTÉRIEUR ET À L'EXTÉRIEUR DE GIGANTESQUES VAISSEAUX SPATIAUX.
- PLUS DE 20 ARMES HIGH-TECH DÉVASTATRICES, DU CANON LASER AUX BOMBES AUTOGUIDÉES.
- SEPT VAISSEAUX RADICALEMENT DIFFÉRENTS À EXPLORER SUR PLUS DE 20 NIVEAUX DE JEU EN 3D.
- DE NOMBREUX ENNEMIS À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AVANCÉE POSSÉDANT CHACUN LEUR PROPRE MODE DE COMBAT.
- OPTION MULTI-JOUEURS ACCEPTANT JUSQU'À 16 JOUEURS EN RÉSEAU.
- OPTIMISÉ POUR FONCTIONNER AVEC LES NOUVELLES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3DFX, RENDITION ET LES CARTES COMPATIBLES DIRECT 3D, TERRACIDE VOUS OFFRE UNE QUALITÉ GRAPHIQUE ENCORE JAMAIS ATTEINTE POUR UN JEU PC.
- DES EFFETS DE LUMIÈRE SOPHISTIQUÉS ET D'INCROYABLES EFFETS SPÉCIAUX VOUS PLONGENT DANS UNE ATMOSPHÈRE HORS DU COMMUN.

PC CD

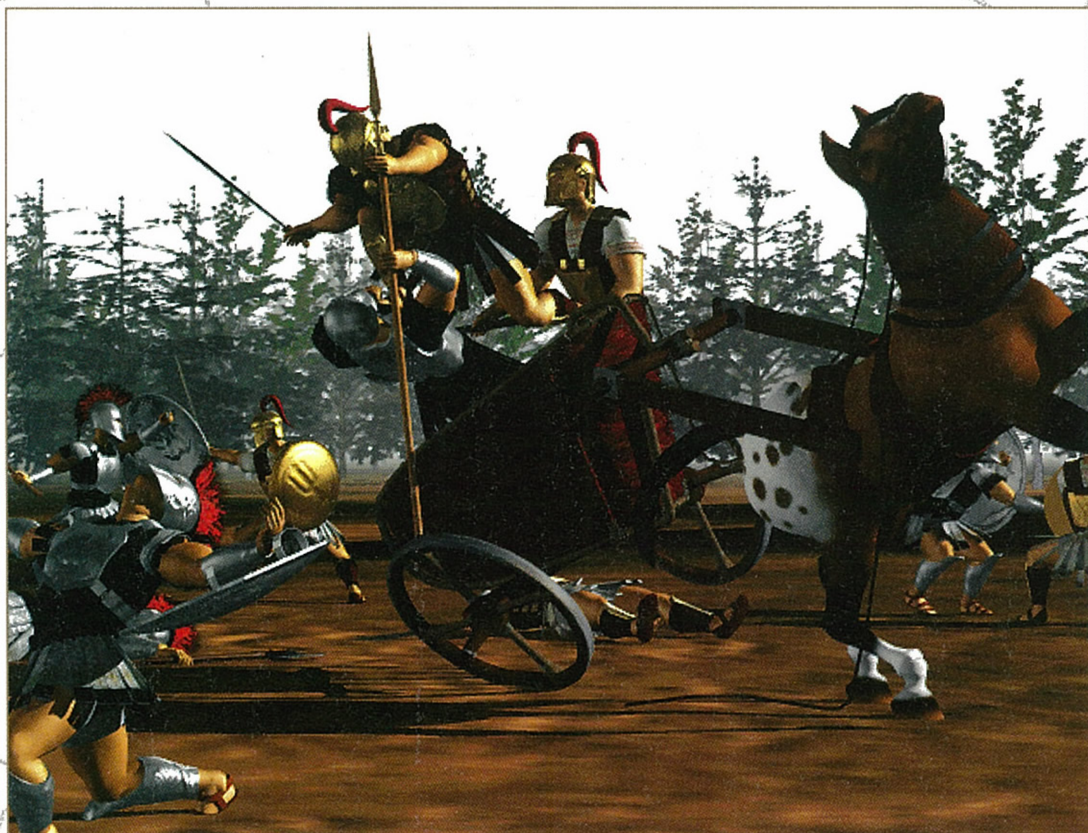


EIDOS
INTERACTIVE

Distribué par Eidos Interactive France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Gros Plan

Développé par Ensemble Studio pour le compte de Microsoft, Age of Empire devrait combler les amateurs de jeux de stratégie. En attendant le mois d'octobre, date annoncée, voyons ça de plus près.





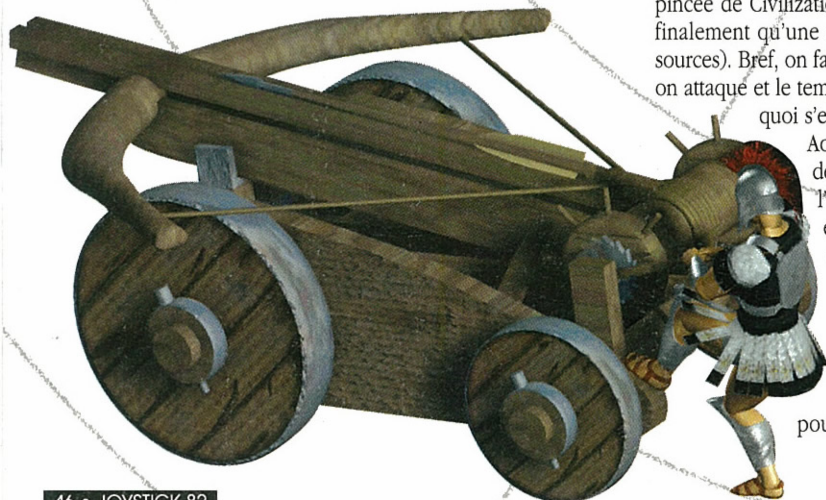
Age of E
L'ultime stra

Les détails des personnages sont carrément hallucinants



Le concept de base est lumineux : prenez ce qui se fait de mieux, et mixez. Bon, ça ne marche pas forcément en cuisine, mais en l'occurrence la recette semble particulièrement alléchante : un peu de Warcraft pour l'aspect gestion de ressources, un peu de Command & Conquer pour l'aspect wargame (qui n'est finalement qu'une protection desdites ressources) et une pincée de Civilization afin de booster l'ensemble (qui n'est finalement qu'une résultante de la bonne gestion des ressources). Bref, on fait prospérer son peuple, on se défend ou on attaque et le temps passe. Dans AoE, il passe vite, pas de quoi s'ennuyer !

AoE couvre une période allant des prémices de la civilisation, 10 000 ans avant J.-C., à l'an mil. De la Chine ancienne aux Grecs en passant par les Assyriens et autres Égyptiens, vous présiderez au destin de l'une des 12 civilisations proposées en construisant une ville et découvrant diverses technologies. Pour cela, il s'agira d'exploiter au mieux les ressources (nourriture, bois, or et pierres), d'explorer la région, et, pourquoi pas, de commercer avec d'autres

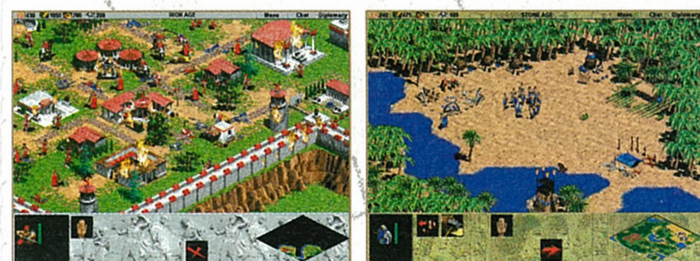








Les combats maritimes sont l'un des aspects fascinants de ce jeu décidément complet.





joueurs, humains, (en réseau jusqu'à 8) ou bien gérés par l'ordinateur. Au gré des découvertes et améliorations, on fera bénéficier son peuple des bienfaits de l'outil, du cheval, de la roue, etc.

■ UNE APPROCHE TEMPS RÉEL

Voilà pour l'aspect "Civilization" du jeu, mais tout cela ne serait rien sans un détail qui justement change radicalement les choses par rapport à l'illustre jeu : le temps réel. Comme dans Warcaft et C&C, l'adversaire, qu'il s'agisse de l'ordinateur ou d'un humain connecté, doit diriger son petit monde en même temps que le joueur. À l'écran, la chose revêt l'aspect d'un monde en miniature... et quelles miniatures ! Acceptant les résolutions allant jusqu'à 1024, Age of Empire est à l'écran tout bonnement sublime. Dans le ciel, un oiseau passe en imprimant au sol une ombre de mauvais augure. L'eau, qui miroite, laisse apercevoir par endroit des remous causés par des poissons ; c'est ici qu'il faudra venir pêcher. Les détails des personnages sont hallucinants, et surtout l'ensemble est de très bon goût. Choix des couleurs, animations, on approche de la perfection. Idem en ce qui concerne les différents types de terrains, et naturellement les bâtiments.

En général, les jeux de ce type sont assez frustrants en ce qui concerne les différents types de représentations graphiques. C'est vrai, on a beau prendre un air dégagé et prétendre voir ça de très haut, la richesse de l'iconographie est très importante. Lorsque l'on aquiert une nouvelle technologie, un nouveau matériel, le plaisir de voir apparaître une nouvelle icône est au moins aussi important que le fait de pouvoir s'en servir. Ça doit tenir au côté monomaniaque des joueurs sur micro. Ici, il y a de quoi être comblé.

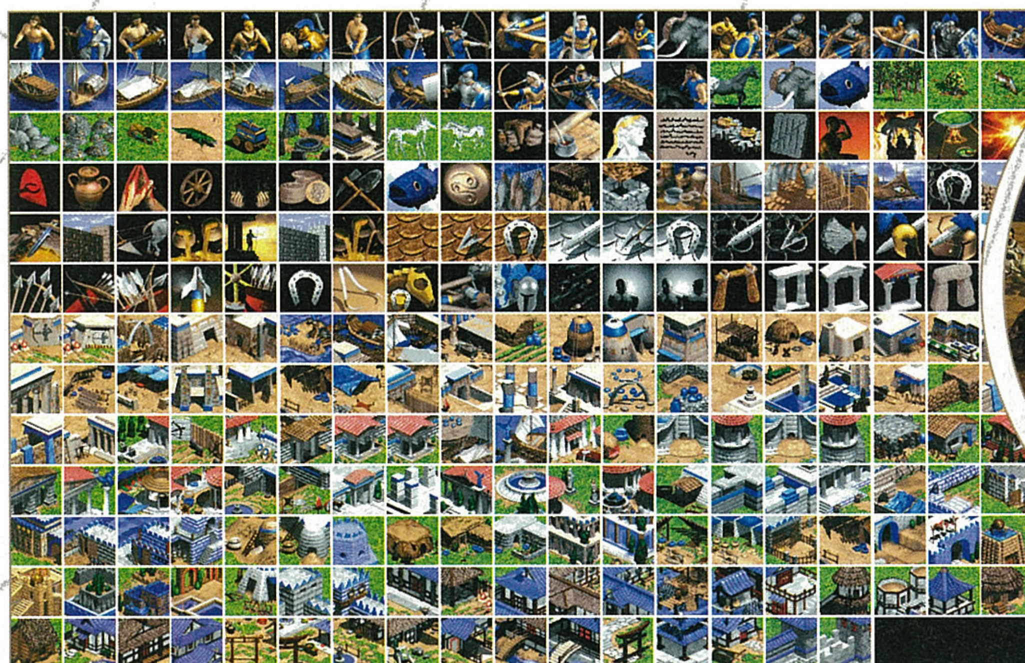
Dans le même ordre d'idée, la bande-son et l'habillage général sont superbes, sans sombrer dans la prise de tête. Il est vrai qu'avec un jeu d'une telle profondeur, il faut permettre au joueur de réagir avec célérité et discernement.

■ BATAILLE ÉPIQUE

En début de partie, on se concentrera donc surtout sur l'exploration, et l'on veillera à développer sa civilisation de façon satisfaisante ; mais dans la plupart des scénarios, vers la fin il faudra en venir au combat. Et là, c'est la claque. Outre que le nombre d'unités et armes différentes est relativement élevé, le nombre d'hommes à diriger devrait satisfaire les fanas de wargames les plus pointus. Pour peu que l'on ait pris le temps de mettre sur pied une armée digne de ce nom, on se retrouvera aux commandes de dizaines d'hommes et bêtes. À l'écran, on est dès lors très loin de Warcraft, et l'on pense plutôt à un Field of Glory antique.

Au programme : hommes d'armes, archers, cavalerie de divers types, chariots, machines de guerres,

mpire
tégie temps réel ?



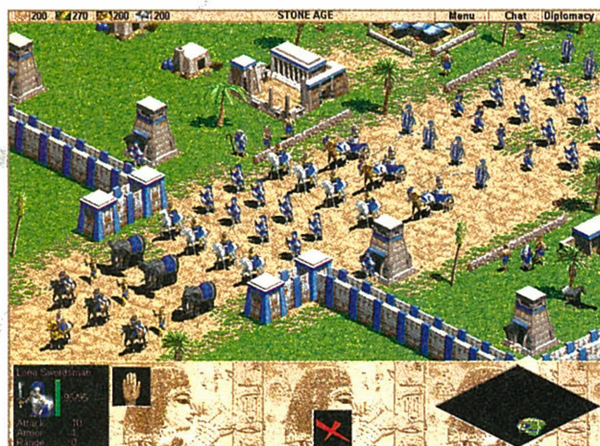


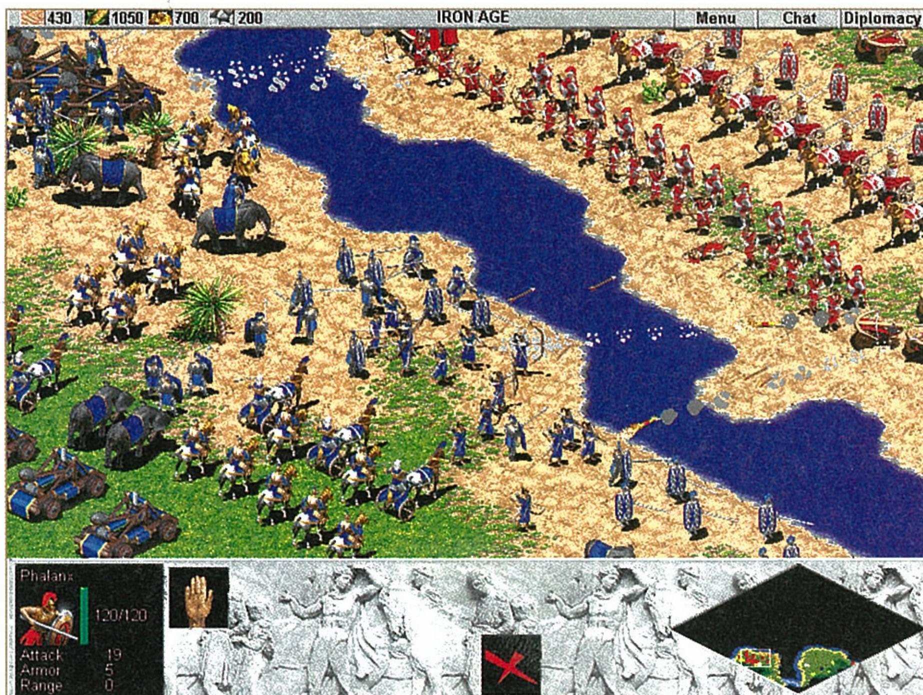
Ça se passe de commentaires : voici les icônes correspondant aux diverses options offertes par le jeu.

Gros Plan

Age of Empire

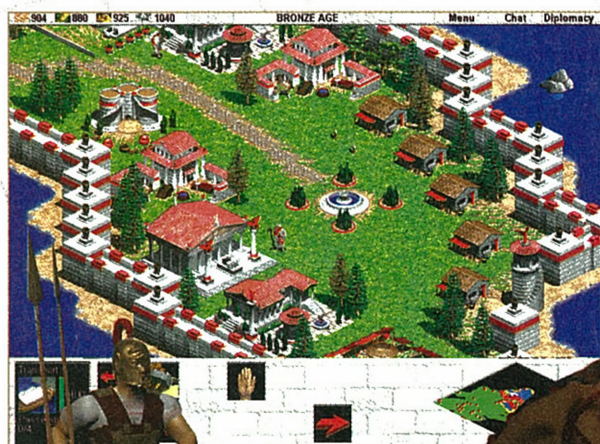
Pour peu que l'on ait laissé à tout le monde le temps de se constituer une armée digne de ce nom, les combats devraient ravir les Napoléon en herbe. Ou plutôt les Alexandre, Hannibal et autre Pyrame.







Ici, une attaque en règle à grands coups de feux grégeois. Les tours de défense ripostent automatiquement.



bateaux et même, pour certaines civilisations, éléphants de guerre ! Citons au passage les prêtres, qui peuvent, comme dans Powermonger (euh, ou Populous ? Honnêtement je ne me souviens plus), rallier un ennemi à une cause plus juste (la nôtre), ou bien, avec force incantations, déclarer la guerre sainte et autres horreurs. Comme dit l'autre (j'ai oublié aussi, décidément) : "La civilisation est le plus court chemin de la barbarie à la décadence".
Qui dit "bateaux" dit "combats maritimes" naturellement. Des embarcations légères lançant de multiples traits, aux trirèmes antiques munies de redoutables feux grégeois, on pourra se livrer à des opérations d'envergure en haute-mer ou, pourquoi pas, débarquer hommes et matériel sur le sol à envahir.
Comme on ne passe pas son temps à se taper dessus - surtout si l'on souhaite évoluer un peu - les options de diplomatie avec l'ennem... oups ! les autres joueurs, sont assez évoluées. Il est ainsi possible de commercer ou de se faire verser un tribut, par exemple en échange de l'usufruit d'un territoire de chasse particulièrement giboyeux ou d'une forêt riche en bois de construction.

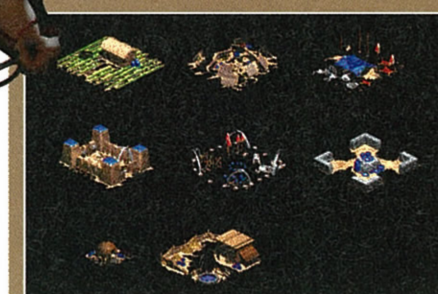
■ DEUX OU TROIS TRUCS

C'est le moment que devrait choisir le lecteur attentif pour se remémorer une phrase située au début du paragraphe précédent. Je me cite (j'adore ça, et en plus personne d'autre ne le ferait, sinon) : "(...) dans la plupart des scénarios, il faudra, vers la fin, en venir au combat". Une sacrée phrase, entre nous soit dit. La plupart ? Eh oui, car les conditions de victoire de AoE ne sont pas limitées au simple cassage de gueule historique. Il faudra parfois découvrir un objet, un lieu sacré, une technologie.
Un jeu aussi souple se doit bien entendu de disposer d'un éditeur de scénarios. Celui de AoE est particulièrement riche, à l'image du produit. Terrains, unités, ressources, conditions de victoire et même types de scènes cinématiques à afficher, tout est prévu. De quoi se créer un terrain de jeu idéal pour partie en réseau de haut vol. Le pied !
Quand vous saurez que tout cela tourne sur Windows 95 (on s'en doutait, vu l'éditeur), qu'il faudra patienter jusqu'en octobre - le temps pour les développeurs de s'attaquer à l'intelligence artificielle des combats, pour le moment assez erratique - vous en saurez autant que moi. Pour vous aussi, octobre semble éloigné ? Oui je sais, c'est terrible cette attente.

Moulinex

CIVILIZATIONS

Chaque civilisation et chaque époque d'une même civilisation dispose de spécificités graphiques.











Un soin tout particulier a été apporté à la modélisation des bâtiments et personnages. Que l'on soit en 640x480 ou 1024x768, le graphisme est d'une précision et d'une finesse rares.

INTERVIEW

Bruce Shelley

Nous reproduisons ici une interview de Bruce Shelley, accordée à notre confrère "Computer Player Magazine". Avant de fonder Ensemble Studio, Bruce a créé des jeux de plateau chez Avalon Hill pendant six ans. Il est également le co-designer de Civilization, avec Sid Meier.

Quelles sont les différences entre un excellent jeu de stratégie et un jeu de stratégie raté ?

Bruce Shelley : Premièrement, les règles, même complexes, doivent être comprises facilement. La complication excessive ne sert qu'à limiter la portée d'un jeu. Deuxièmement, le but à atteindre par le joueur, en fin de partie, doit l'attraction, la valorisation. De petites "récompenses" doivent le satisfaire également en cours de partie. Troisièmement - et c'est une évidence - il faut que le joueur puisse atteindre ses buts de diverses manières. Ainsi, dans Civilization, il est possible de gagner en maîtrisant ses ressources d'un point de vue économique, diplomatique ou stratégique. Dans Railroad Tycoon, c'est en jouant la carte financière, l'achat ou la compétitivité que l'on gagne. Quatrièmement, il faut maintenir la vigilance du joueur tout au long du jeu en lui demandant de prendre des décisions à intervalles réguliers. Plus le nombre de décisions à prendre est élevé, et plus le jeu est intéressant. Les choix sans intérêt - ou pire, aléatoires - sont particulièrement pénibles dans un jeu de ce type. Cinquièmement, l'interface ne doit pas être une source de frustration. Pareil en ce qui concerne l'aspect technique. Pour tuer un jeu, même intéressant, rien de tel que des plantages ou quelques bugs ! Enfin, le graphisme ou les sons doivent être attrayants sans déranger le joueur.

Quels sont les jeux que vous admirez et auxquels vous aimez jouer lorsque vous ne travaillez pas ?

B.S. : Malheureusement, je passe tellement de temps en ce moment devant mon écran, que j'évite de le faire durant mes loisirs. Lorsque je joue, c'est dans la journée et seulement dans le but de trouver des idées afin de peaufiner Age of Empire. J'ai joué récemment en solitaire à Warcraft II et Command & Conquer. Dans ma précédente boîte, nous jouions souvent à Warcraft II en réseau. Mes jeux anciens préférés sont Civilization, Railroad Tycoon, Colonization et Empire Deluxe. Et pour me détendre rapidement, Shanghaï ou Free Cell.

Vous avez participé à de nombreux projets dans le passé. Quels sont-ils ?

B.S. : J'ai travaillé chez Microprose entre 1988 et 1992. Les jeux les plus importants auxquels j'ai participé sont F-19 Stealth Fighter, F15 II, Railroad Tycoon, Covert Action et Civilization. Durant la dernière année, j'ai planché avec Sid Meier sur un projet qui n'a jamais vu le jour, un jeu basé sur la guerre de Sécession. Ensuite, je n'ai plus fait de jeux pendant deux ans, jusqu'à la création de Ensemble Studio. Depuis cette date, nous travaillons sur Age of the Empire et nous avons un autre jeu en préparation.

À pied, à cheval ou en voiture (et même en éléphant), près de 40 unités n'attendent que vos ordres... Et octobre.



No Respect



Tournez la tête un instant, et hop, des équipes de développement disparaissent. Tournez-la encore, et re-hop, elles réapparaissent. C'est le cas des fondateurs d'Appeal, qui nous reviennent avec No Respect, ma foi un bien beau jeu d'action furieuse.





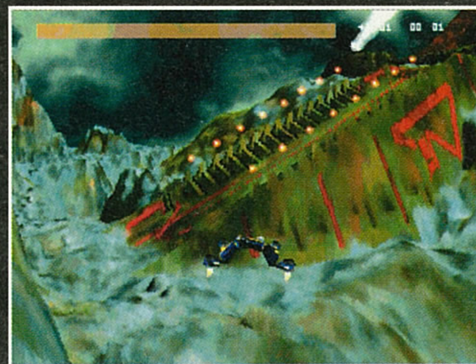
En douce, lentement, la scène belge s'est faite de plus en plus inexistante. Il y a quelques années, à l'époque où l'Amiga était encore flamboyant, ses coders étaient pourtant fort justement réputés. On trouve d'ailleurs encore de belles équipes dans le monde des démo-makers ; mais depuis l'avènement du PC, c'est le calme plat (ou presque) chez nos chers voisins du plat pays.

Et voilà qu'un trio qui traîne dans notre petit monde des jeux vidéo depuis plus de dix ans nous revient soudain, et en pleine forme. Yves Grolet, Franck Sauer et Yann Robert ont fondé Appeal en 1995, l'équipe d'une quinzaine de personnes qui bossent sur No Respect, sujet de ces quelques pages. Les plus anciens d'entre vous se souviennent sûrement d'Unreal (Ubi Soft) sur Amiga, ou d'Agony (Psygnosis), ou encore d'Iron Lord (Ubi Soft) sur C64. Et les ultra-incollables connaissent peut-être également No (Lankhor), leur premier jeu sorti en 1988. En 1992, ils avaient fondé Art & Magic et se lançaient alors dans le monde du jeu d'arcade, infidèles à nos chers micros pour un instant, mais un instant seulement. Cette expérience servira grandement nos gars : le monde de l'arcade est impitoyable, un jeu doit être efficace instantanément. Les lois de l'arcade, Appeal s'efforcera de les appliquer aux jeux micro. No Respect risque bien d'en porter la marque.

Tout ça pour dire quoi, alors ? Que nos gars d'Appeal savent de quoi ils parlent, qu'ils ont l'habitude de plonger les mains dans le cambouis des microprocesseurs de nos bécanes. Et la préversion de No Respect sur PC que nous avons découverte dans leurs locaux était là pour le prouver : un jeu déjà très prometteur.

MAXIMUM RESPECT POUR LA BASTON

Les journalistes aiment bien parler d'angle. Je vais faire mon journaliste à deux balles, tiens, vite fait. L'angle, donc, abordé pour la réalisa-





**SUR PC CD-ROM.
SORTIE PRÉVUE EN JUIN 97.**

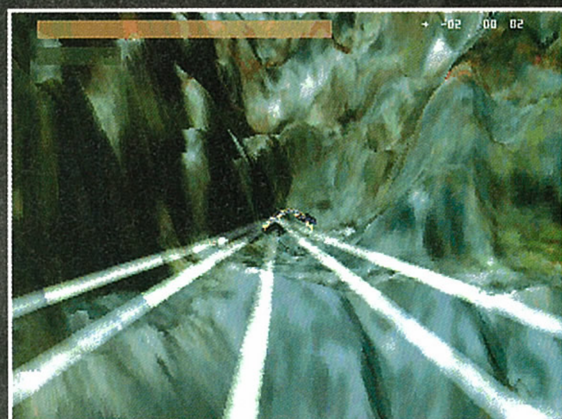
**DÉVELOPPÉ PAR APPEAL, BELGIQUE.
EDITÉ PAR OCEAN, FRANCE.**



Les décors sont délicieusement sombres. Ce ne sont que des raffineries, c'est pas le carnaval, et on se tire dessus rien de bien joyeux.



Toutes les photos de ce dossier sont issues du même monde, mais rassurez-vous, No Respect proposera des décors différents qui n'étaient malheureusement pas encore présentables (ouh, les coquets...). On devrait avoir droit entre autres à quelques déserts de sable et de neige.



Les effets lumineux des explosions et salves sont magnifiques.

tion de No Respect, fut dès le début celui des jeux de combat à la Street Fighter, Mortal Kombat et autre Tekken. Mais ici, pas de bipèdes à biscotos, pas de coups de poing, de pied ou de prises d'arts martiaux pour se foutre sur la tronche : les héros de No Respect sont des aéroglisseurs futuristes, armés et puissants. Malgré tout, l'esprit des jeux de combat est respecté. No Respect lancera en effet le joueur dans une série de duels, où, aux commandes de son engin, il devra dérouiller des adversaires de plus en plus coriaces.

L'action se déroule sur des sites d'extraction de minerai, aux alentours de l'an 2200, sur de lointaines planètes. De grosses corporations exploitent ces richesses souterraines, mais leurs sites sont la cible de pilleurs ou de saboteurs à la solde d'autres corporations. Il faut donc, pour protéger les installations, payer des mercenaires. Vous êtes l'une de ces sentinelles. Tout autour du secteur E3, TransMine, votre employeur, vous enverra protéger 20 sites successifs. À chaque fois, vous serez attaqué par un mercenaire différent, et devrez lui faire la peau. Quatre vaisseaux au choix sont à votre disposition, chacun disposant de capacités spécifiques (plus ou moins rapide, maniable, résistant et puissant). Les vaisseaux disposent de deux armes différentes qu'il est possible d'upgrader en ramassant divers bonus. La première arme entre en action tout simplement, en tirant bêtement : roquettes, mitrailleuse, grenades à fragmentation. La deuxième demande un peu de préparation : elle doit se charger, mais ses effets n'en sont que plus dévastateurs. En tout cas, toutes ces armes sont servies par de superbes effets visuels. Rapides, fluides, partant dans tous les sens quand il le faut, avec des gerbes de lumière calculées en temps réel, les tirs et explosifs en imposent sacrément. Et encore, la version que nos gars d'Appeal nous ont joyeusement mise sous les doigts ne disposait pas encore d'effets sonores définitifs, lesquels devraient encore souligner la violence des affrontements. Les musiques risquent d'être pas mal non plus : elles sont composées en ce moment par un artiste, belge également, qui promet de la techno-transe de qualité. Quarante minutes de musique CD sont prévues. À suivre, donc.

Techniquement, No Respect s'annonce comme un petit bijou. Le moteur 3D développé pour la circonstance est des plus high-tech, avec nos copains z-buffer, mip-mapping, anti-aliasing,



Une arme particulièrement dévastatrice qui envoie de grosses particules dans une large zone. Il ne fait pas bon traîner dans son faisceau.





L'équipe d'Appeal au grand complet, avec, en renfort, quelques programmeurs d'Infogrames (Infogrames vient de racheter Ocean, avec qui Appeal a signé). Tous ne bossent pas sur No Respect, certains s'occupent d'un autre projet, Outcast, qui sera dévoilé très bientôt.





Certains lieux permettent de recharger un peu son énergie.

effets de transparence, de lumière, lens-flare et toute la clique. Des objets composés de polygones texturés, et des décors eux aussi texturés qui utilisent les technologies Voxel, constituent le théâtre morbide de vos duels. Non seulement c'est beau (jetez donc un œil aux photos, j'vous attends pour finir la phrase)... Donc, non seulement c'est beau, mais en plus ça tourne vite et bien. La bécane requise pour faire tourner No Respect, sous Windows 95, avec DirectX, devrait être un Pentium 100. Dans de superbes arènes aux décors futuristes et décadents, on amoche ses adversaires le plus méchamment possible, tout en prenant garde aux obstacles divers qui peuvent endommager l'aéroglisseur. Au programme, lacs d'acide et autres geysers meurtriers. Les mouvements des vaisseaux, qui suivent les ondulations du sol, sont fluides et élégants. Un vrai bonheur pour les yeux, et pour les doigts. D'autant que le programme gère le joystick Microsoft Sidewinder qui permet de charmants petits virages. La prise en main est immédiate.

MAXIMUM RESPECT POUR LE MULTI-JOUEUR

Un jeu d'action aujourd'hui – et No Respect aura de l'action à revendre – peut difficilement se permettre d'être réservé aux joueurs esseulés. No Respect est moderne, No Respect proposera un mode multi-joueur. Je l'ai essayé en réseau, à deux, et c'est furieusement éclatant... Et encore, le jeu était loin d'être finalisé. Les programmeurs d'Appeal continuent à bosser sur les options de réseau, et le jeu devrait être jouable à 8 simultanément. Peut-être même à 16, voire. Bref, les chanceux qui pourront se réunir à plusieurs vont faire cramer de la tôle.

Nous n'avons pas abordé toutes les possibilités de No Respect, le jeu devrait encore s'améliorer dans les prochains mois, mais il est déjà bien excitant. D'autres petites prouesses techniques sont en cours d'élaboration : des effets de brouillard, une plus grande profondeur d'affichage des décors, des réglages de vitesse des vaisseaux en mode multi-joueur, etc. Nous pourrons apprécier le résultat au moment de la preview, le mois prochain, puis lors du test le mois d'après. En tout cas, une chose est sûre, ce premier jeu d'Appeal est à surveiller de près.

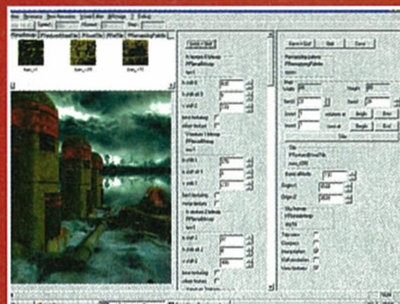


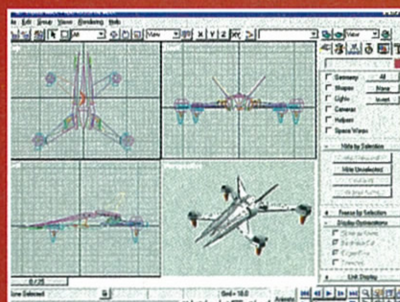
Les trois talentueux fondateurs d'Appeal : de gauche à droite, Yann Robert, Franck Sauer et Yves Grolet.

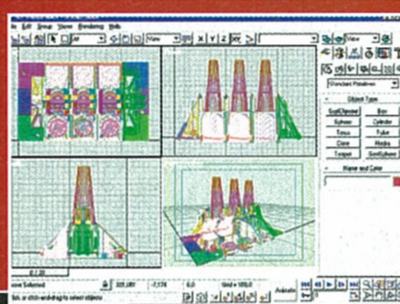


LA RECETTE APPEAL

Les objets 3D, vaisseaux ou éléments du décor, sont réalisés à l'aide de 3D Studio Max, le célèbre modeleur-animateur. Puis les programmeurs d'Appeal les passent à la moulinette, c'est-à-dire à travers leurs routines maison, pour obtenir des rendus en temps réel, gérés par le moteur du jeu d'action. Les décors sont dessinés en 3D en noir et blanc, vus d'au-dessus, et le moteur d'Appeal se charge tout seul des élévations et de l'application des textures.







PAR BENJI

Un mercenaire nommé Gremlin





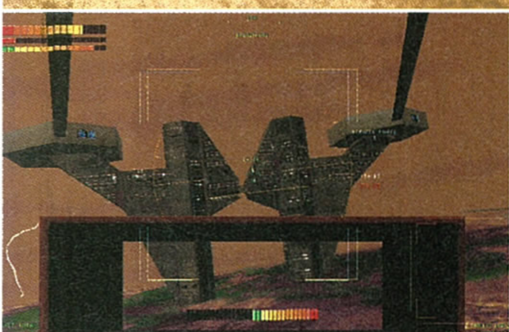
Editeur et développeur anglais installé en plein cœur des vertes vallées de Sheffield, Gremlin Interactive souhaite faire encore parler de lui. Il se pourrait bien qu'avec ses derniers produits, Hardwar en tête, son vœu soit exaucé.

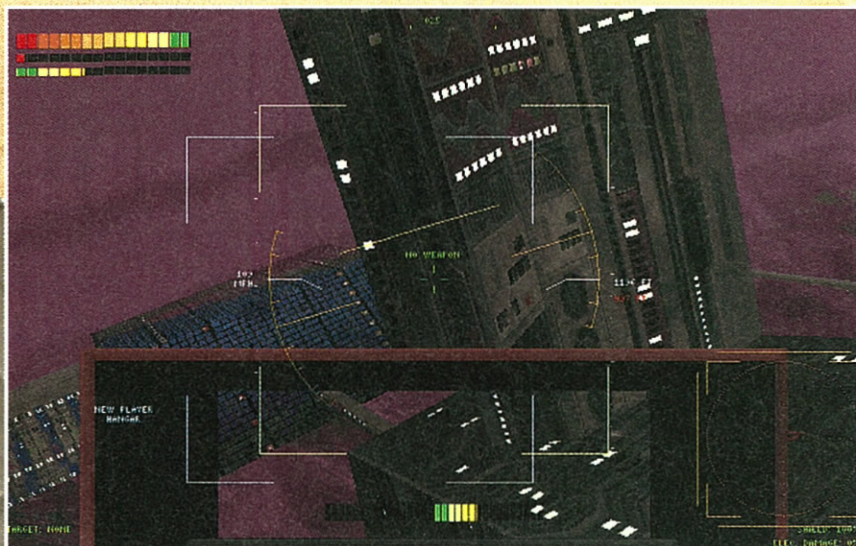
Parmi les softs en préparation que les "Gremlin" ont bien voulu nous montrer lors de notre visite, le plus saisissant est sans doute Hardwar. Sorte de Syndicate Wars de l'espace, Hardwar invite le galactique aventurier à jouer les mercenaires sur une planète où la concurrence est rude. De l'action en temps réel, un graphisme en 3D signé Designers Republic (WipEout 1 et 2 sur PlayStation) et une intelligence artificielle développée sont au menu.

"Hardwar tire ses origines d'un jeu mythique sur Spectrum et BBC : Elite", précise Ade Carless, producteur du jeu. "À l'époque, nous étions bien plus jeunes qu'aujourd'hui, et ce hit nous avait littéralement fait triper !" D'où l'idée d'en proposer un remake amélioré, notamment dans la conception de l'environnement du joueur. "Oscillant sans cesse entre la simulation de vol, le jeu d'aventure futuriste et le jeu d'arcade, Hardwar vous plonge dans un monde évolutif. De chacune de vos actions dépend la suite des événements. Soyez agressif, et votre nombre d'ennemis croîtra de façon exponentielle. Changez votre comportement pour devenir un manipulateur, un 'trader', et vos chances de survie seront augmentées... mais à quel prix ?"

UN ENVIRONNEMENT INTELLIGENT

En début de partie, vous choisissez l'un des cinq vaisseaux spatiaux mis à votre disposition. Équipé du strict minimum, vous survolez les immeubles de Misplaced Optimism, principale métropole de Titan, planète minière où règne la loi du plus fort. Votre Pentium 150 pourvu d'une excellente carte 3D vous fait découvrir cet univers de brouillard où les rayons de soleil peinent à percer avant d'être engloutis par la nuit intersidérale... S'inscrit alors sur votre moniteur le résumé d'une mission à accomplir. Il s'agit d'être rapide, car cet e-mail est envoyé à tous les mer-

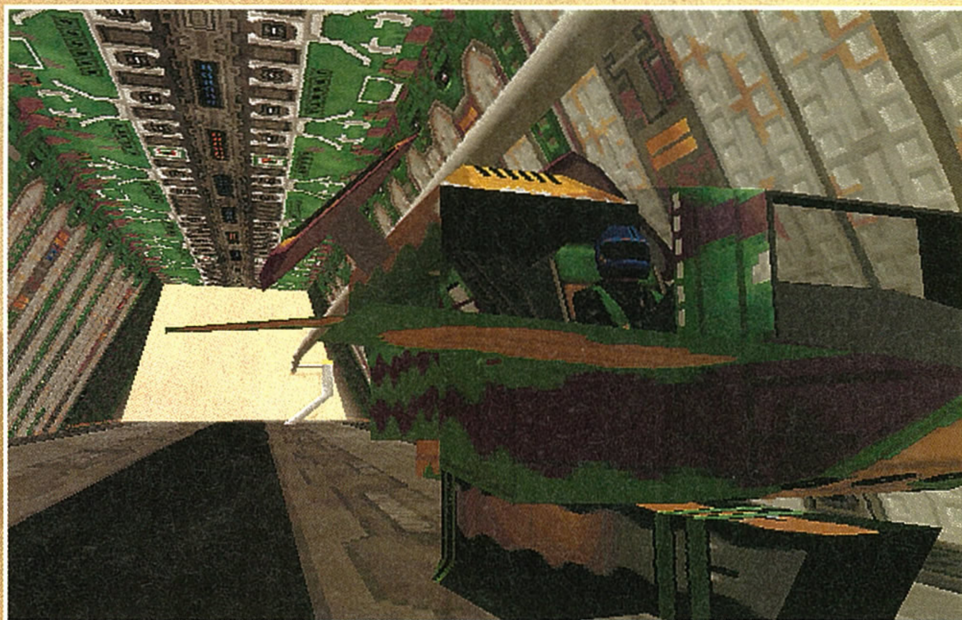




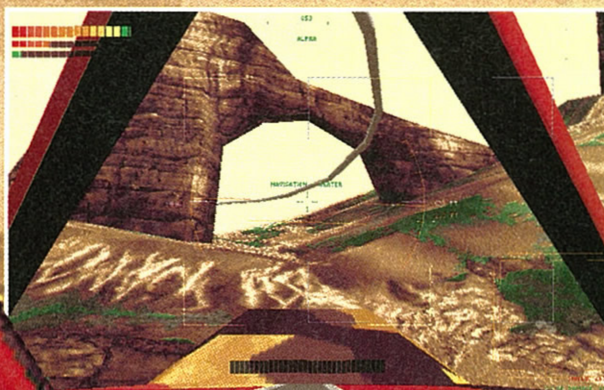
cenaires des environs. L'histoire, celle d'un homme dont le seul objectif est de s'enrichir pour fuir ce lieu de désolation, est posée. Deux derniers conseils : à la nuit tombée, n'oubliez pas de recharger votre véhicule fonctionnant à l'énergie solaire dans les endroits prévus à cet effet, et dans les circonstances critiques, pensez à corrompre les forces de l'ordre. À l'écoute de la station Hardwarp FM, radio qui passe en continu des tubes techno du label anglais Warp (très connu outre-Manche), vous arpentez la sinistre mégalopole pour une poignée de dollars. "Une dizaine de programmeurs se sont impliqués dans l'élaboration du jeu", confie Ade, dont le visage rappelle quelque peu celui de Keith Flint, le chanteur de Prodigy. "J'ai moi-même servi dans des séquences FMV. J'interviens dans la peau d'un des interlocuteurs du joueur..." Quand on parle d'implication...

Basé sur un concept intelligent, ce soft dont les graphismes restent à affiner (c'est en tout cas l'impression que donnent les premières photos) est prévu pour l'été prochain en France. Hardwar est déjà pressenti comme un must par la presse anglaise, qui raffole de ce type de jeux. Qu'en sera-t-il en France ?

HARDWAR
PC CD-ROM • GREMLIN INTERACTIVE
Possibilité de jouer en réseau (8 joueurs maxi)





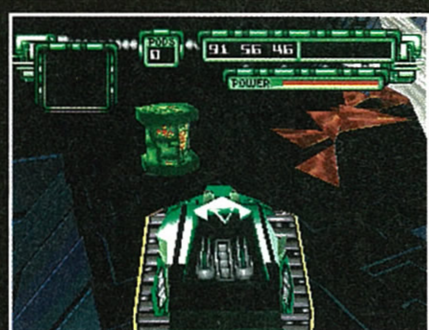


Arms Race

sortie prévue sur PC CD-Rom cet été

Autre produit phare en préparation chez Gremlin Interactive, Arms Race est un jeu qui s'inscrit dans la lignée des shoot-them-up 3D avec une vue de dessus. L'histoire est la suivante : dans un futur éloigné, la guerre froide bat à nouveau son plein entre six trusts qui cherchent à conquérir le monde. Pour le compte d'une de ces multinationales, vous partez en territoire ennemi aux commandes d'un tank ultra-rapide afin de voler armes et secrets de fabrication. Les premières images de cette course à l'armement miniature laissent présager un jeu très coloré et finement designé (qui n'est pas sans rappeler le film "Tron"). "Reste simplement à améliorer gameplay et scénario", dixit le producteur himself, Steve Zalud.





Actua, toujours, et encore

Gremlin et la gamme Actua Sports, voilà une belle et grande histoire d'amour. Une gamme qui s'enrichit de trois simulations annoncées pour les mois qui viennent. À commencer par Actua Soccer 2 (PC CD-Rom, novembre), jeu de football qui ne comprend pour l'heure que les équipes de l'English League, en attendant une version française agrémentée des commentaires de Thierry Roland, et un partenaire encore mystérieux. Viennent ensuite un jeu de golf, Actua Golf 2 (sorti ce mois-ci, normalement), Actua Tennis (prévu pour juin) et Actua Ice Hockey (Noël). Autant de simulations sportives où le moindre détail est modélisé en 3D et où chaque personnage est issu de longues et fastidieuses séances de Motion Capture.







GROS PLAN

C'est l'un des titres phares d'Activision (voir dossier du mois dernier), mais c'est aussi l'un des jeux les plus prometteurs de ce milieu d'année. Les clones de Command & Conquer évoluent décidément très vite.







Véhicules, fantassins, tout le monde se fout sur la tronche avec le sourire. Et ça explose de partout, et ça meurt à tour de bras, et c'est beau...

ÉDITEUR
ACTIVISION
MACHINE
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE
JUIN

Dark Reign
The futur of War



Nous n'avons pu résister. Revoir Dark Reign ce mois-ci, être de nouveau emballé, et recevoir de nouvelles photos des séquences animées, tout cela justifiait pleinement quelques pages pour ce jeu si enthousiasmant. Et puis nous avions un petit cadeau à proposer à nos abonnés (voir encadré).

Rappelons que Dark Reign relance de l'huile sur le feu des jeux de stratégie en temps réel, genre déjà bien secoué par l'arrivée prochaine du Conquest Earth d'Eidos. Rappelons également qu'Activision s'est payé le luxe d'engager Ron Millar, designer de génie qui a récemment quitté Blizzard, en tant que consultant. Un nouveau métier dans le monde bouillonnant du jeu vidéo. Rappelons enfin que les innovations qu'apporte Dark Reign risquent de reléguer l'Alerte Rouge de Westwood Studios aux greniers poussiéreux de l'Histoire.

■ BEAUCOUP PLUS DE STRATÉGIE

C'est au niveau stratégique que Dark Reign se démarque clairement de ce qui s'est fait jusqu'à maintenant dans le genre, poussant ce type de jeu encore un peu plus dans le monde du wargame tout en conservant la simplicité d'utilisation, la rapidité et le plaisir immédiat qu'on appréciait déjà.

Les ordres que vous pourrez donner à vos troupes sont beaucoup plus complexes qu'auparavant, et il est même possible de coordonner les attaques de différents groupes. Ça, c'est de la stratégie. Évidemment, tout se fait via la souris, facilement, avec de simples clics. Ainsi, tel groupe suivra par le canyon, tandis que l'autre contournera la colline, et les deux unités lanceront un assaut coordonné.





Cette fois, les décors et la topographie du champ de bataille influent vraiment sur l'action. Il est ainsi possible de camoufler des troupes dans un bosquet et d'organiser une embuscade. Les hauteurs (collines et montagnes) comptent également ; et au pied d'une grosse élévation, on ne voit pas ce qu'il se passe au sommet. Cela apporte beaucoup au niveau straté-



gique, et les choix que vous ferez dans le placement de vos troupes et de vos engins ou bâtiments devront tenir compte des reliefs.

Vous aurez à gérer plus de 30 unités différentes, motorisées ou non : des éclaireurs, qui voient plus loin que les autres et peuvent se camoufler dans le décor pour passer inaperçus ; des espions assassins qui infiltrent les lignes ennemies pour accomplir leur mission ; ou encore une unité motorisée qui capture les fantassins adverses, et les barde d'explosifs avant de les renvoyer dans les rangs adverses... Là encore, nos gars d'Activision ont fait preuve d'imagination.

L'arrivée de Ron Millar comme consultant au développement de Dark Reign, alors que le jeu était quasiment terminé d'un point de vue technique, semble confirmer la thèse selon laquelle Activision souhaite porter un grand soin à l'élaboration des missions elles-mêmes. Le but avoué est d'offrir une difficulté progressive, et un intérêt de jeu toujours au top. Et puis, si les campagnes et missions proposées ne vous conviennent pas, vous pourrez toujours créer les vôtres, tout seul, comme un grand. Un éditeur ultra-complet sera en effet fourni avec le jeu. C'est pas compliqué, c'est carrément l'éditeur qu'Activision utilise pour créer les missions incluses dans le jeu. Vous ne définirez pas seulement le look du niveau, en dessinant le terrain à la souris, en plaçant collines, rivières, arbres et crevasses, mais également les objectifs, les textes des briefings et l'enchaînement des missions dans une campagne. On devrait voir fleurir sur le Net, peu après la sortie du jeu, des tonnes de data-disks à télécharger, créés par des joueurs comme vous et moi. Tant mieux !

■ EMPIRE ET REBELLES



Le scénario du jeu, en revanche, ne semble guère original. C'est l'éternel antagonisme entre le pouvoir et la rébellion, deux camps qui s'affrontent dans un futur agité. L'empire veut faire marcher l'univers au pas, et les rebelles veulent tout faire péter pour libérer tout le monde. Le bien et le mal. Bon. On se bouffe déjà suffisamment de revival Star Wars en ce moment...

Cela dit, ils ne se tapent pas dessus que pour défendre des idéaux : on compte tout de même des histoires de fric, chacun essayant de s'emparer de "l'élément 115" qui traîne dans le sol des différentes astéroïdes et sert de monnaie et de source d'énergie dans le monde de Dark Reign. Ne serait-ce pas l'épice de Dune ? Bref, toujours est-il que les différentes campagnes et missions du jeu nous enverront balader à travers tout l'univers. Les décors, du coup, devraient être variés.

Évidemment, Dark Reign proposera de jouer en réseau, et même sur Internet. Les cartes de Dark Reign pouvant être vraiment gigantesques, le jeu sera peut-être enfin intéressant au-delà de trois joueurs, ce qui n'est pas le cas, à mon avis, de ses prédécesseurs. Mince alors, je suis drôlement impatient. Je vais peut-être m'abonner à Joystick pour participer au bêta-test.

Seb



Les ambiances graphiques du jeu varient beaucoup selon les planètes sur lesquelles se déroule l'action.





DEVENEZ BETA-TESTEUR DE DARK REIGN !

Ça vous dirait de jouer à Dark Reign avant tout le monde ? De faire enrager vos potes et collègues en arrivant le matin, crevé, les yeux cernés, mais heureux d'avoir passé la nuit sur un jeu dont ils n'ont vu que le bout des photos dans les magazines ?

Voilà ce qu'on vous propose, en collaboration avec Activision : les dix premiers abonnés qui nous envoient leur candidature deviennent bêta-testeurs illico presto, hop ! Les dix premiers. Ubi Soft (distributeur du jeu en France) entrera en contact avec eux, et leur enverra une bêta-version. Ensuite, on leur demandera ce qu'ils en pensent, et leurs critiques seront prises en compte pour faire de Dark Reign le meilleur jeu possible. Envoyez donc une lettre à Joystick, opération "bêta-testeur Dark Reign", 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, avec un petit mot et surtout le coupon qui prouve que vous êtes abonné (le petit papier collé sur le Joystick que vous recevez par la poste). Pour participer, vous devez disposer au moins de la machine suivante (ah oui, y a une sélection, quand même, c'est salaud, mais bon...) : un Pentium 90 MHz, 16 Mo de Ram, un CD double vitesse, Windows 95 et une carte S-VGA 16 bits. Bonne chance !

TOP of the POP

L E T O P P C

AVENTURE	
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	ID
SIMULATION	
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2 / MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
STRATEGIE	
C&C: ALERTE ROUGE	WESTWOOD
HEROES OF M&M 2	NEW WORLD
WARCRAFT 2	BLIZZARD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
MAX	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

L E T O P M A C

MECHWARRIOR 2	ACTIVISION
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
WARCRAFT 2	BLIZZARD
SPYCRAFT	ACTIVISION
A10 OVER CUBA	ACTIVISION
WORMS	TEAM 17

L E T O P P R E V I O U

On n'en peut plus d'attendre, si ça continue on leur péte la geule à l'E3.

STARCRAFT / STRATÉGIE	BLIZZARD
JEDI KNIGHT / ACTION	LUCASARTS
UFO 3 / STRATÉGIE	MYTHOS
X-WING VS TIE / SIMULATEUR	LUCASARTS
DARK COLONY / STRATÉGIE	GAMETEK
CONQUEST EARTH / STRATÉGIE	DATA DESIGN
LBA 2 / AVENTURE	ADELINE
BLOOD / SHOOT GORE	MONOLITH

L E T O P O L D I E S

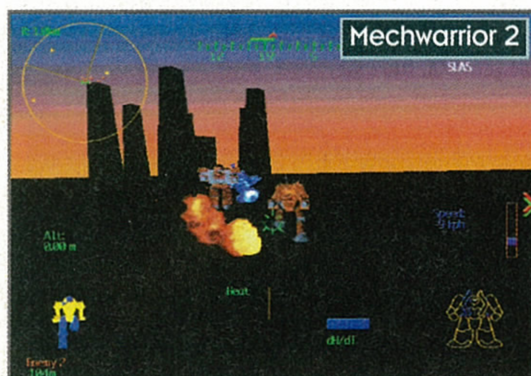
Des jeux antédiluviens, parfois disponibles en budget, qu'on réinstalle sur nos durs (en plus ils tournent super vite sur les bécanes récentes)

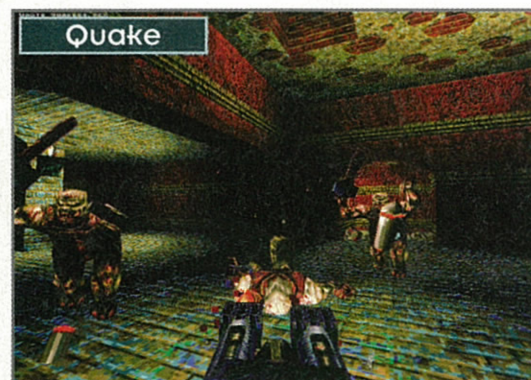
MASTER OF MAGIC (PATCHÉ)	ENLIGHT
WORMS	TEAM 17
AIR POWER	ROWAN
ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN
UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE
MACHIAVELLI: THE PRINCE	MICROPROSE


MAX


Daggerfall


Heroes of M&M 2


Mechwarrior 2


Quake


Spycraft


Tomb Raider


Warcraft 2

Développeur : Ubi Soft

Editeur: Interplay

1 à 4 joueurs - un seul CD nécessaire avec l'installation complète

MAX



On pourrait écrire une encyclopédie sur les tactiques de combat à MAX. Je ne sais pas pourquoi, mais des 224 pages initialement prévues pour cet article, il n'en reste plus que 4. Sûrement un coup de notre bien-aimé Moulinex, déjà célèbre pour avoir torturé des bonzaïs.

MAX est un petit bijou en solo, on le savait déjà. Eh bien, en multijoueur, c'est encore mieux. Pourtant MAX a deux défauts. Primo, les parties durent des heures. Ma dernière campagne a commencé un samedi soir pour se finir le lundi à l'aube, pas mangé, pas dormi mais le sourire béat. Je vous conseillerai donc d'y jouer en réseau local. Autre remède : plus on est nombreux (4 au max. c'est le cas de le dire), plus l'action est soutenue. On peut aussi gagner du temps en début de partie en chargeant un scénario. On commence alors avec un certain nombre de bâtiments et d'unités. Autre solution : diminuer la longueur des tours.



Deuzio, MAX patché 1.03 (CD n°80) est encore instable. Le patch 1.04 devrait résoudre ces problèmes. Nous vous enjoignons donc à sauver de temps à autre, en plus de l'autosave, le jeu ayant tendance à corrompre la sauvegarde auto lorsqu'il plante. Croyez-moi, c'est rageant de tout perdre après 5 heures de construction effrénée! Réjouissons-nous, le reste n'est que plaisir pur, alliances, traîtrises et bastons mémorables.

MES COUPS TORDUS À MOI

Ces tactiques ont été expérimentées avec succès auprès de Kant, Bob Arctor et Kika, paix à leur âme. Avant toute chose, il est proprement illusoire de vouloir se frotter à un joueur de MAX sans y avoir abondamment joué en solo. Tout expert d'Alerte Rouge que vous soyez, vous vous feriez laminer. Premier point, le choix du clan qui influe sur les caractéristiques des unités. La voie de la Colère a de meilleures unités navales, par exemple. J'aime bien Les axes, on démarre avec plus de constructeurs et d'engins du génie. Le contrôle des mines étant primordial, c'est ma stratégie de base. On choisira aussi en fonction de la carte (y a-t-il beaucoup de terres ou beaucoup d'eau ?). Pendant la composition de votre déploiement initial, faut faire fissa. Le premier qui a fini choisit son emplacement sur la carte (il est intéressant de s'entendre sur la position sur la carte pour éviter les déséquilibres à quatre). N'oubliez pas de remplir vos véhicules de construction de minerai et pensez à booster certaines unités en prévision.



Ma composition préférée : 3 constructeurs (plutôt pleins), 4 engins du génie (avec un peu de minerai) + 2 upgrades de mouvement, 2 sondeurs, 1 scanner mobile, 2 porte -missiles avec upgrade de portée. Le but de la manœuvre : monter en puissance très vite en exploitant le plus de mines possible. Les constructeurs supplémentaires permettent de lancer, dès le premier tour, la construction des bâtiments les plus longs à obtenir : chantier naval (si nécessaire), usine d'unités aériennes, habitation (menant au hall d'entraînement puis aux infiltrateurs). Penser à utiliser la touche Axe avec les engins du génie pour programmer des lignes entières de connecteurs. Attention de ne pas relier les connecteurs à des bâtiments en construction, vous ne serez plus approvisionné. Ne pas oublier les générateurs d'énergie et les cuves de carburant et de minerai. On laisse parfois ses engins du génie un tour sans rien faire. Faites-leur construire une case de route : en fin

Quoi upgrader ?

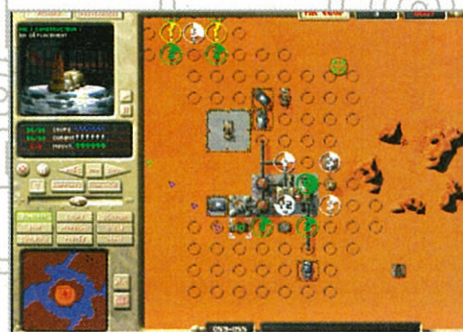
Votre choix d'upgrade fera la différence en fin de partie. Il y a deux types d'upgrade. Les upgrades générales s'obtiennent avec Habitation + Centre de recherche. Les upgrades locales avec Minerai d'or + Dépôt d'or + Raffinerie. Dans les upgrades générales, vous faites progresser, en pourcentage, cinq caractéristiques communes à toutes les unités du jeu. C'est long, sauf si vous construisez plein de centres de recherche.
Attaque : améliore la frappe de vos troupes ; après 2 upgrades, on peut détruire une cible en un seul tir.
Portée : très coûteux mais très utile.
Armure : s'oppose à Attaque ; plusieurs upgrades sont nécessaires.
Vitesse : pour les unités lentes et non combattantes.
Tirs : correspond au plus cher mais au mieux. Avoir un double tir, c'est vraiment le pied.
Pour les upgrades locales, on choisit exactement l'unité et la caractéristique à upgrader. C'est assez rapide, l'effet de surprise est terrible. Cela permet aussi de vite réagir à un changement de stratégie ennemie. Tous les délires sont possibles.





de partie, vous vous déplacerez dans la base à la vitesse de la lumière.
Une bonne tactique consiste à mettre la pression aux autres joueurs en allant très vite et en cliquant sur "fin de tour" largement avant la fin du décompte. Il s'agit de les asphyxier dès le début. À ce propos, la plupart des actions disposent d'un raccourci clavier ("c" pour construire avec un engin du génie). Tips : omettez donc de le mentionner à vos potes lors de la première partie. Une fois les mines d'extraction repérées, on peut prévoir l'urbanisation de la base et tracer les connecteurs en conséquence.
J'ai pris l'habitude de construire très rapidement des tourelles DCA aux quatre coins de la future base (on est jamais trop prudent). Puis des artilleries et, mes préférées, les tourelles lance-missiles. Ce qui a de bien avec les upgrades de tourelles, c'est qu'on peut les répercuter instantanément à toute la base (si les tourelles sont reliées à des connecteurs). Alors on fait un gros tas d'or, puis on upgrade d'un coup la portée de ses lances-missiles. C'est tellement drôle de pulvériser l'adversaire, alors qu'il se croyait hors de danger. Pour défendre sa base, il y a aussi les champs de mines et les blocs de béton. Il s'agit surtout de canaliser la progression de l'ennemi vers une zone largement défendue par des tourelles et des unités mobiles. Pour les mines, pas la peine d'en mettre partout. Une seule explosion suffit à faire apparaître une barre d'incertitude flippée sur le front de votre pote Roger. Il risque alors de chercher un autre passage.
Primordial : il faut voir pour prévoir. Vous pourrez construire des Hawacs en début de partie, il faudra ensuite les protéger. Préférez les scanners mobiles plus polyvalents, plutôt que les radars fixes. Envoyez les unités les plus mobiles en éclaireur, elles pourront rebrousser chemin en cas de malheur.
Avec les lance-missiles (mobiles et tourelles), l'avion de transport est mon petit péché mignon. En deux tours, un avion de transport est capable de charger des unités fraîchement produites, de les acheminer à une distance respectable et les débarquer. Les unités débarquées n'ont pas encore utilisé leur mouvement, elles pourront attaquer illico. L'avion de transport est le fer de lance de toute attaque éclair. N'oubliez pas le support logistique : réparateur et camion d'approvisionnement pour recharger les munitions. Si vous jouez avec des épaves aliennes, essayez par tous les moyens de les récupérer grâce aux infiltrateurs. Les unités aliennes, particulièrement les tanks, sont très puissantes et... entièrement gratos.
MAX s'apparente aux échecs. Sur une ligne de front, le premier à bouger est souvent le perdant. N'oubliez pas que jusqu'à la fin du décompte, l'adversaire peut utiliser ses tirs et son mouvement. Wait and see ! À l'opposé, soyez prêt à agir à l'instant où commence le tour en ayant sélectionné votre unité de pointe par exemple. On peut aussi gagner du temps en préprogrammant les tirs lors du tour précédent.
Ces tactiques correspondent à une stratégie plutôt orientée défense. Désolé, on ne se refait pas. On pourra y opposer avec succès une stratégie d'attaque pure à la sauce blitzkrieg. Imaginez un déploiement avec une horde de 8 scouts un peu upgradés en attaque et en vitesse. C'est amplement suffisant pour saccager la base ennemie, si par bonheur elle se trouve juste à côté. Bref, les stratégies sont innombrables, et c'est ce qui fait le bonheur de jouer à MAX.

Remarque : MAX marche correctement sur DX2/66 (à ressortir de la cave pour le mettre en réseau avec votre Pentium flambant neuf. Coût total : 500 balles pour 2 cartes NE2000, le câble Ethernet et les deux "T". Promis on en reparle en détail le mois prochain).



Les conseils de base

Il n'y a pas d'unité miracle dans MAX. Toutes les unités ont leurs points forts et leurs points faibles. En plus, chaque unité peut être boostée (méfiez-vous comme de la peste de ces caractéristiques qui évoluent au cours de la partie).
- Les tanks et les canons d'assaut ont la particularité de pouvoir bouger ET tirer après mouvement. Ils sont excellents pour leur mobilité dans les combats en rase campagne. Par contre, placez-les en face de lance-missiles correctement approvisionnés et secondés de radars, ils finiront en petits tas de cendres. De même, les avions d'attaque au sol seront dévastateurs contre les unités terrestres et navales, mais ils tomberont comme des mouches face à un réseau de DCA. Les DCA mobiles sont pratiques pour s'opposer aux avions d'attaque au sol (AAS), mais ne peuvent pas tirer après un mouvement. Rappelez-vous : dès que vous aurez bougé vos DCA mobiles, vos autres unités seront comme des nouveaux-nés devant les AAS ennemis.

Certaines faiblesses sont évidentes, mais il faut parfois se faire humilier sur le terrain pour bien comprendre la "lesson". Quelques conseils néanmoins :
- Les unités longue portée doivent être secondées par des radars mobiles ou des scouts afin d'exploiter au mieux leur rayon de frappe. Pour protéger les unités en mouvement des attaques des AAS, utilisez des chasseurs plutôt que des DCA mobiles.
- Ne plantez pas vos tanks comme des poireaux au bord des côtes, ils pousseront mal en présence de navires ennemis. Gardez-les en réserve pour riposter en cas d'attaque de la base. Si vous défendez une petite zone, ne construisez pas des tanks mais plutôt des tourelles et des unités mobiles longue portée.
- Si l'ennemi est un peu léger en forces aériennes, les scouts peuvent remplacer les navires escortes pour renseigner les destroyers et les croiseurs lance-missiles.
- Si l'ennemi s'est concentré sur les troupes navales, contruisez des sous-marins. Les champs de mines aquatiques sont aussi un bon investissement.
- Les champs de mines assurent une bonne protection. Les seules unités ennemies capables de les repérer sont très fragiles (prospecteurs et poseur de mines). Placez un champ de mine en face d'une position à défendre avec l'aide de quelques fantassins et scouts (suffisant pour éliminer prospecteurs et poseurs de mines).
- Les infiltrateurs sont toujours très utiles. Ça peut suffire à pourrir les écosphères adverses à un moment critique. Rappelez-vous que les transports de troupes sont amphibies et quasiment invisibles. Les infiltrateurs sont les seules unités prenant en compte le facteur hasard. Il y a toujours le risque de ne pas réussir à prendre le contrôle.



RESEAU

NET NEWS

IMPORTER UNE VOITURE

Telex

58e jour de détention pour les nouvelles 'oitures de Pod d'Ubi Soft. En cliquant sur "Pod on-line" dans le programme, on est surpris d'atterrir dans un site encore en perpétuelle construction. Aujourd'hui, 14 avril 1997, les otages n'ont toujours pas été libérés.

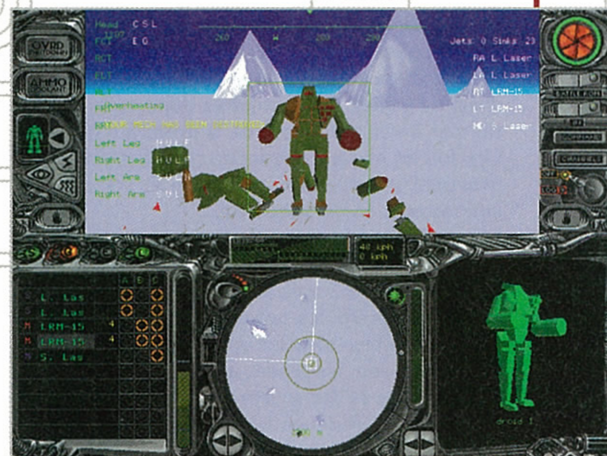
A partir du mois de Mai, de nouveaux bolides seront régulièrement disponibles... En voici un avant goût :

Tous les chemins mènent à GameStorm !

La Kesmai Corporation - dont nous vous avons parlé le mois dernier - et TV Guide Network - autre tentacule du gars Ruppert Murdoch - ont conjointement lancé GameStorm pour recentrer sur un seul site leur offre multijoueur. Les désormais classiques Online Casino, Harpoon Online, Legends of Kesmai, Air Warrior ® II Online (sur lequel on reviendra bientôt) et BattleTech ®: Solaris (élu meilleur jeu online de l'année 1994) vous attendent donc impatiemment sur http://www.tvguide.com/gamestorm/. Il vous en coûtera la modique somme de 4,95 dollars par mois pour bénéficier d'un accès rien que pour vous, non seulement pour jouer en ligne, mais aussi pour profiter de toutes les informations du serveur : news, dernières releases, cessions d'entraînement, chat avec les développeurs, parties avec des "célébrités", etc. Au-delà des quatre heures mensuelles comprises dans l'abonnement, chaque minute vous sera facturée 3 cents. Mais durant votre premier mois d'abonnement, GameStorm vous offre cinq heures gratuites supplémentaires. C'est toujours ça de gagné.

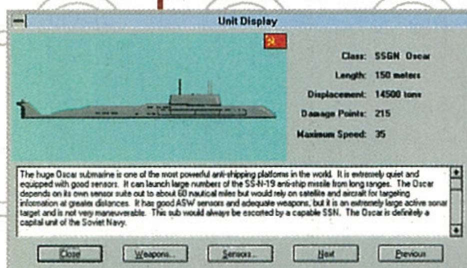


BattleTech ® : Solaris. ▲



Air Warrior ® II Online. ▲

Harpoon Online. ▼





Kesmai, le site. ▲



Legends of Kesmai. ▶

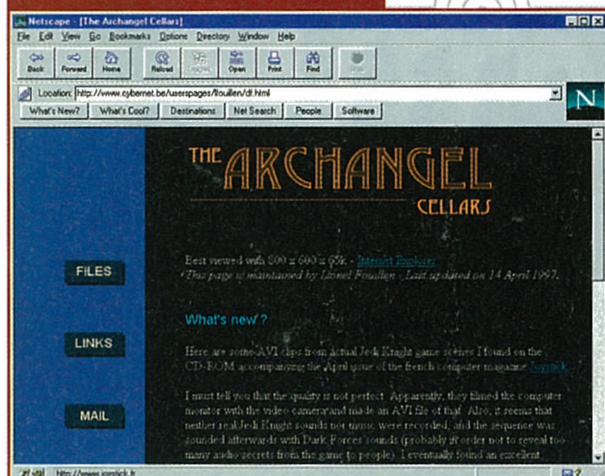
Telex

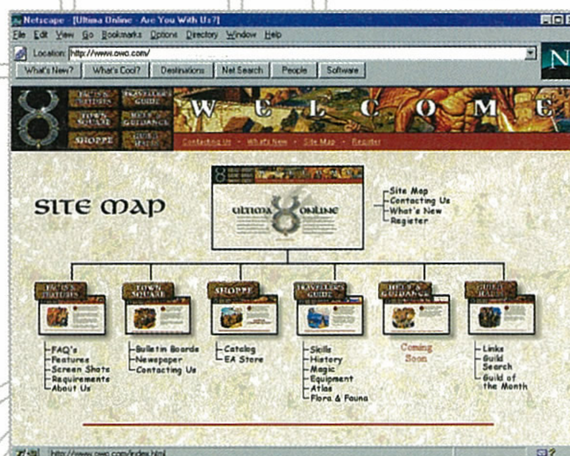
Après une épidémie de mails nous demandant pourquoi Theme Hospital, annoncé en réseau, ne comportait plus cette option dans la version commercialisée, nous avons soumis Bullfrog à une biopsie avancée. Résultat des analyses : début mai, un patch sera disponible pour le support multijoueur. Sur notre CD dans le numéro de juin, du coup.

Waow, la frime !

Serait-ce donc si rare que nous arrivions à coiffer sur le poteau nos petits copains d'outre-Atlantique et, qui plus est, sur un produit made in chez eux ? Pour une fois, soyons honnêtes : la réponse est oui. Alors, quand nous avons découvert, sur ce site américain de fans de Jedi Knight, des fichiers du CD-Rom de Joystick, c'est un peu comme si Jeanne d'Arc n'avait jamais été brûlée à Rouen. Ou un truc comme ça. De toute façon, Moulinex n'a jamais cru qu'elle avait été brûlée, à Rouen ou ailleurs. Alors qu'importe.

Bref, nous tenions vraiment à vous faire partager notre plaisir en vous confiant l'URL de la "Unofficial Jedi Knight Home Page" : http://jediknight.scorched.com/. (Pssst, pssst, "the french gaming magazine", c'est nous !). Non seulement vous y trouverez des tonnes d'infos, des liens sympa et des chats entièrement dédiés à Jedi Knight, mais aussi la même chose pour Unreal, Starcraft, Diablo et X-Wing vs Tie Fighter.





Telex

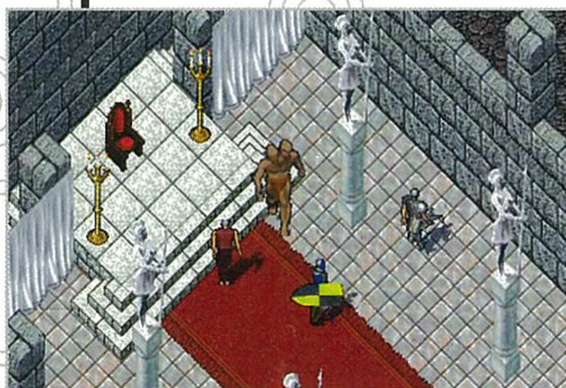


LucasArts a choisi l'Internet Gaming Zone de Microsoft comme principal serveur pour ses prochains titres on-line : X-Wing vs Tie fighter, Jedi Knight et Rebellion. Pour se connecter : http://rebelhq.com. Rappelons que la zone à Billou est gratuite, comprend 200 000 joueurs inscrits dans le monde entier et qu'une nouvelle adresse vient d'être créée : http://beta.zone.com.

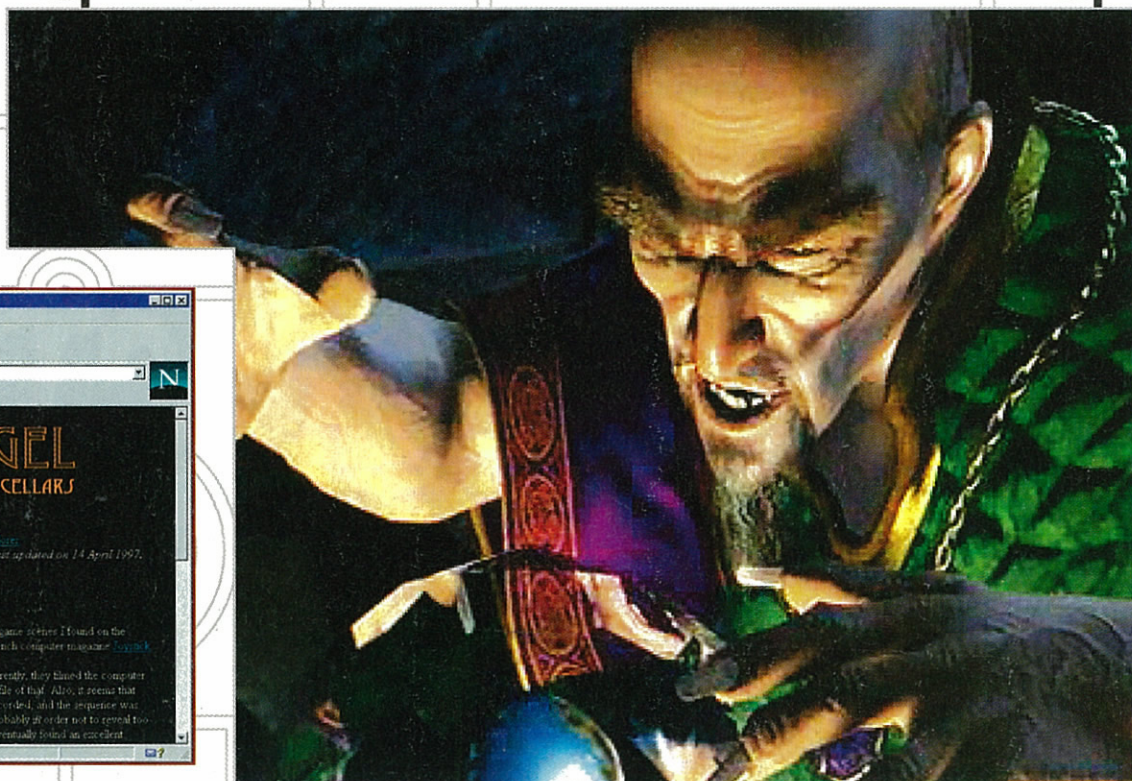
Ultima Online : le site

Les coyotes d'Origin ont enfin compris qu'ils ne nous endormiraient pas avec de vagues promesses : on veut du concret, mince ! Alors voilà, c'est chose faite.

Sur http://www.ultimaonline.com/, vous trouverez toutes les dernières infos concernant le jeu du même nom. Du coup, plus la peine de vous prendre la tête ou de nous poser 36 000 questions par lettre ou par mail : comme ils le disent si bien eux-mêmes, "Tant que vous ne l'aurez pas lu ici, il ne peut s'agir que d'une rumeur". Compris ?



Nous vous conseillons, sur les quelques centaines de pages du site, d'aller directement à la "Site Map", idéale pour vous repérer, ainsi qu'à la "What's New", pour tout savoir des dernières nouvelles du front aussi vite que nous (bêta test, etc). Et tenez-vous prêt à enregistrer votre guilde : devant le succès immédiat du site et l'avalanche de demandes, Origin a arrêté les inscriptions depuis le 12 avril dernier. Réouverture des hostilités prévue le 1er mai !




RESEAU

Développeur : Monolith

Éditeur : Eidos



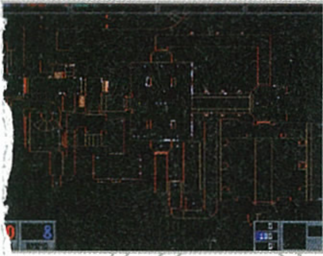
Blood

Blood est le dernier shoot super gore d'Eidos. Nous n'avons eu que la version shareware entre les pattes, mais ça a suffi à provoquer un début d'orgasme chez les amateurs du genre : TSR, Mister Gruiiik, Trazom et Kendy. On peut pas s'empêcher de vous en toucher un petit mot (voir aussi la preview à la fin du mag).











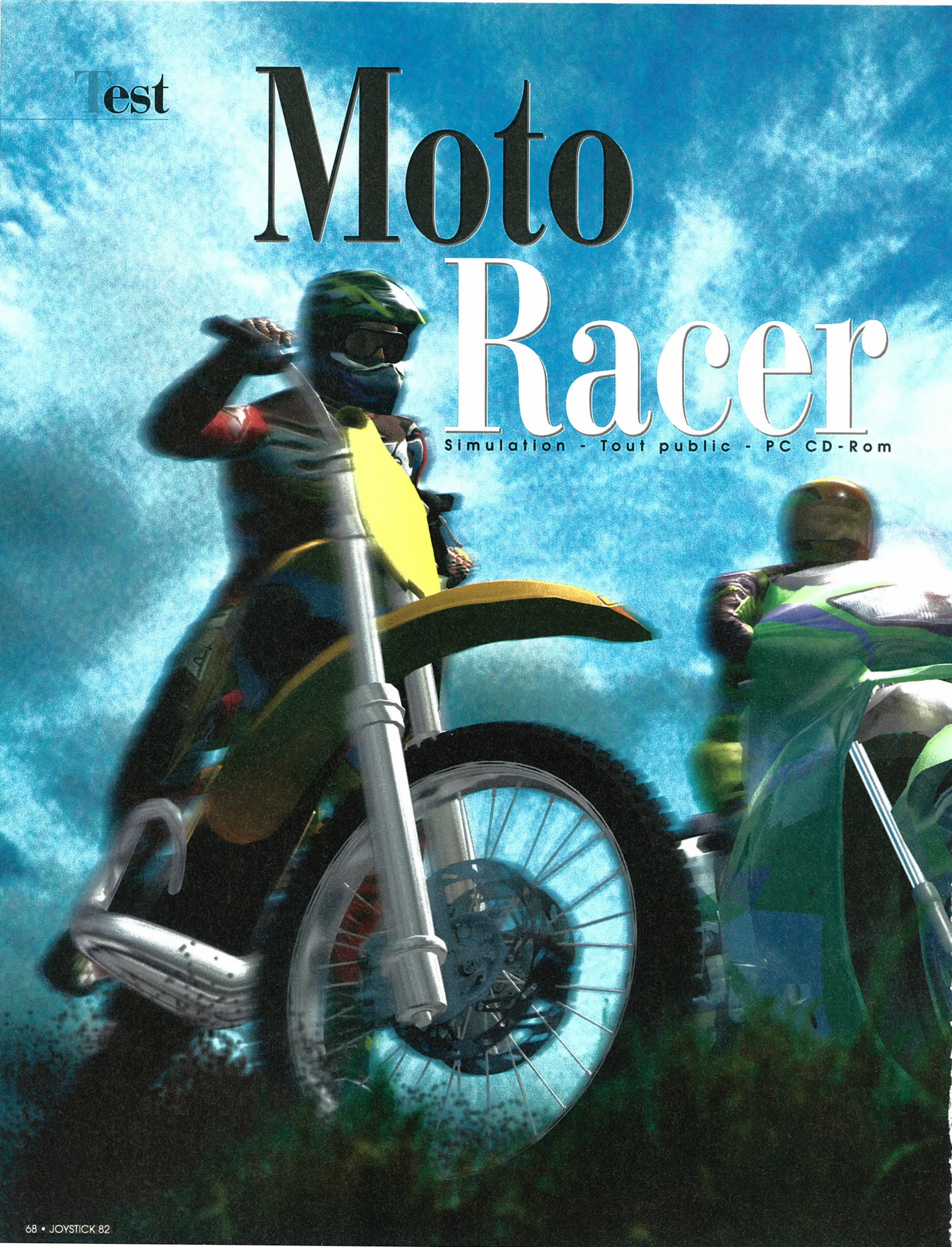


Blood relance, à la mode tripaille et mauvais goût, la déferlante multijoueur inaugurée avec Duke Nukem. Les niveaux sont réellement conçus pour le plaisir en réseau. Ainsi les deux premiers niveaux sont complexes, très complets. Ils regorgent de labyrinthes, de téléporteurs et de passages secrets. Comme il est quasiment impossible de se retrouver bloqué dans un cul-de-sac, on est toujours en mouvement et on cherche par tous les moyens à arriver dans le dos des autres. Faut dire qu'on dispose d'une sacrée panoplie d'armes et de goodies. Par exemple, la boule de cristal permet de distinguer vaguement la position de l'adversaire et de déjouer ses embuscades sournoises. Pôv' keum, va ! Le lance-fusées a été détourné de son utilisation. Oui, c'est une bonne idée ces torches humaines qui continuent à courir en hurlant. La mitrailleuse provoque de véritables carnages dans la bidoche et sur les décors. En fai', toutes les armes sont suffisamment dévastatrices pour qu'on ait envie de toutes les utiliser (au contraire de Duke, où on se servait surtout du lance-missiles). Et il y a même un item qui double les armes : une dans chaque main, bonjour la puissance de feu.

Les gags sont basés sur les meilleurs scénarios de "La petite maison dans la prairie". Euh non, j'me gourre là, c'est plutôt dans la veine psycho-gothique. Dans le funerarium, se trouve un juke-box qui diffuse des râles d'agonisant. On pianote des airs entraînants de Gilbert Montagné sur l'orgue funèbre, pendant que les copains se font un petit foot avec les dernières têtes arrachées. Les programmeurs doivent être de grands fans de Mortal Kombat, le jeu de baston, puisqu'il y a le "finish him". Si on n'achève pas l'adversaire, il revient à la vie avec un unique point de health ("I live again"). Les faire-part de décès sont aussi très poétiques ("Raymond was castrated by Raoul"), ou baudelairiens ("Arthur was sodomized by Georges"). Comme dans Duke, les premiers niveaux conviennent pour des parties à 2 ou 3. Les niveaux suivants sont suffisamment gigantesques pour se taper un délire à 8. Blood, la nouvelle référence ?

Moto Racer

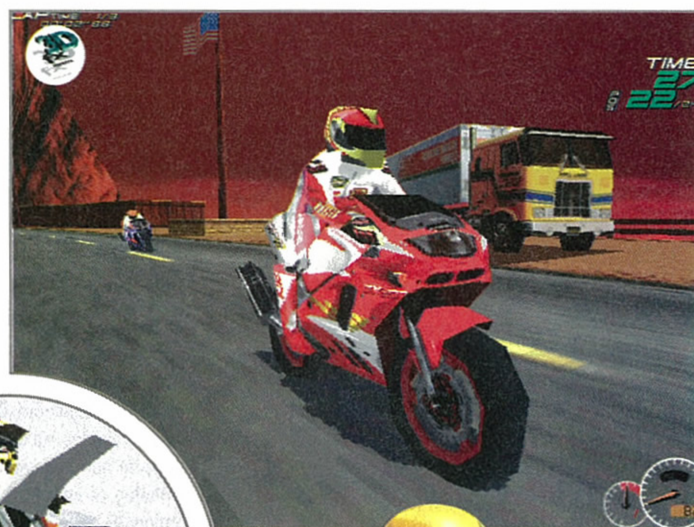
Simulation - Tout public - PC CD-Rom





Pour tous les motards qui souhaitent se prendre la gamelle de leur vie sans pour autant jouer à Theme Hospital pendant six mois, Delphine a trouvé la solution. Prenez un bon PC, chargez Moto Racer, et laissez l'adrénaline vous envahir.

Enfin ! Eh bien dites donc, ce n'est pas trop tôt. La dernière fois que je m'étais vraiment éclaté (virtuellement) avec un jeu de bécane, c'était avec RVF 750 sur un bon vieux ST. C'est pour vous dire que ça ne date pas d'hier. D'accord, entre-temps il y a bien eu Road Rash, mais bof. C'est pourquoi aujourd'hui est un grand jour, car l'heure de la revanche a sonné. Vous rendez-vous compte du nombre de jeux de bagnoles disponibles, alors que ceux de bécanes sont aussi présents que les francs sur mon compte bancaire ? Cette injustice va fort heureusement prendre fin, car Delphine Software a su tirer parti de l'aspiration de la concurrence à quatre roues pour lui faire un exter' dont elle se souviendra longtemps. Ha ha ! On va leur montrer à ces caisseux, à ces dégénérés du samedi soir avec leur casquette retournée, la sono 3 000 watts à donf et la "blaireau touch" sur la vitre arrière, que la moto c'est autre chose que de rouler sur la Côte d'Azur en tee-shirt et en chantant "Take my breath away !".





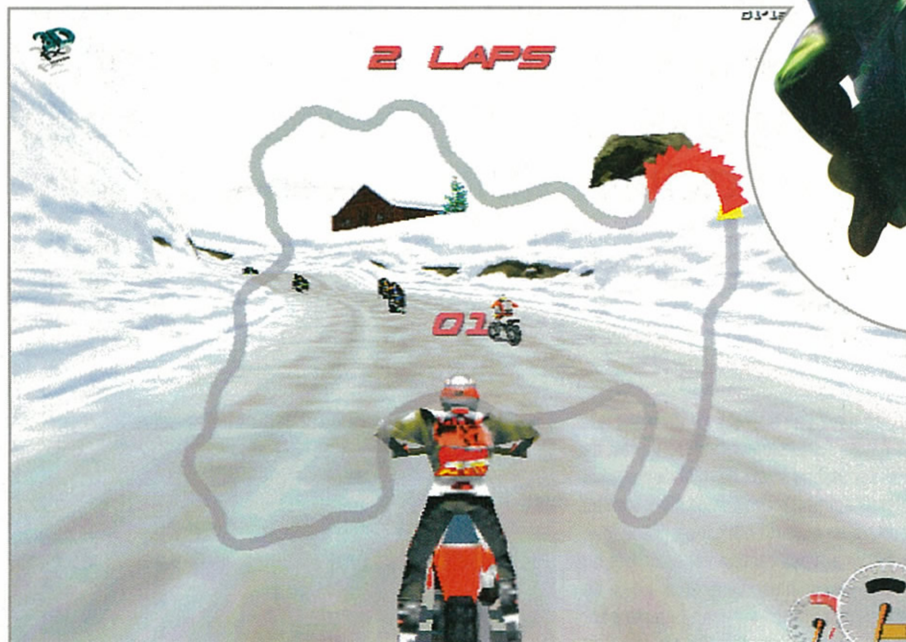
Oui, c'est autre chose

Le premier qui répond que c'est aussi six mois de vacances à l'hosto n'a pas tort, mais cette remarque glissera aussi aisément qu'un casque Shoei sur le rail de sécurité de mon mépris. Allez, trêve de fiel, on va installer la bête, histoire de limiter les litres de bave que vous allez perdre dans quelques minutes. Tout d'abord, sachez que Moto Racer s'installe seulement, uniquement, et exclusivement sous Windows 95. Normal, puisque c'est du directX tout craché qui va animer votre engin de course. Deux minutes d'installation en français plus tard, le logo de delphine Software s'étale de tout son long sur votre 10 pouces monochrome, vous indiquant que la délivrance est proche. Surprise, et mauvaise qui plus est, aucune introduction ne daigne s'intercaler entre le logo suscité et la page du menu principal. Dommage, une belle intro ça met toujours en confiance et ça permet de s'extasier sur le talent des infographistes que l'on ne possèdera jamais (le talent, hein, pas les infographistes). Cette absence est d'autant plus surprenante, que le soft utilise environ 170 mégas et laisse donc quelques millions d'octets de libres sur le CD. Tant pis, on fera sans, mais on est quand même un peu déçu. Si, si, ne le niez pas, cela se voit dans votre regard de chien vivisecté. Pour la peine, on va se venger en



EN DEUX MOTS

Moto Racer est le jeu de motos qui va vous faire oublier les sempiternelles courses de voitures. De plus, il utilise avantageusement les cartes accélérées Direct 3D, pour vous offrir une réalisation impeccable. Le top du moment.



▲ Une carte est susceptible de s'afficher en transparence afin de situer vos adversaires sur le circuit. Pratique, mais gourmand en temps machine.



Delphine Software a su tirer parti de l'aspiration de la concurrence à quatre roues

allant foutre le bordel du côté des options. Trois niveaux de difficultés sont disponibles et vous permettront de vous habituer sans trop de frustration à la spécificité de la conduite moto. Car autant le mode facile est relativement accessible, autant le mode difficile ne vous pardonnera aucune erreur de pilotage sous peine de finir bon dernier, et encore. On passe vite fait sur la classique sélection des commandes, du nombre de concurrents (12 ou 24) et de l'activation ou non des sons, pour s'attarder sur l'option Direct 3D et résolution. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte d'accélération 3D dans le genre 3Dfx (quel pur hasard !), vous pourrez activer son utilisation de deux manières différentes : avec ou sans le filtrage des textures. Il va sans dire que l'activation du filtrage est obligatoire avec une carte comme la 3Dfx, d'autant plus que cela ne change en rien la rapidité de l'animation. On en reparlera. Si pour une raison ou pour une autre vous voulez soulager le boulot du processeur, vous pourrez toujours changer la hauteur de la résolution. Ainsi, en plus du 320*200 et autre 640*480, un inhabituel 512*384 viendra mettre un peu de piment dans la terne et monotone vie de votre moniteur. C'est vrai, vous ne le savez peut-être pas, mais comme 99 % des moniteurs, votre écran se fait chier grave pendant qu'il affiche. Vous croyez qu'il prend son pied, mais pas du tout, il simule pour vous faire plaisir. Si vous ne le croyez pas, il vous suffira de consulter l'excellent dossier du "Télé 7 jours" du 15 au 22 mars 1978 consacré à ce sujet. Tout bonnement saisissant, comme le récit de Mme G. de Villeneuve-la-Garenne (92) qui nous explique comment son moniteur est parti avec son magnétoscope Goldstar le soir de la Saint-Roger. Mais je sens que je m'égare. Surtout que vous pourrez tout aussi bien jouer sur votre télé 16/9 82 centimètres pour peu que vous possédiez un convertisseur et que vous validiez l'option adéquate. Dans ce cas, le problème est résolu.

Villeneuve-la-Garenne, le mystère s'épaissit

Maintenant que vous avez configuré Moto Racer comme il se doit, les choses sérieuses vont enfin pouvoir commencer. Vous aurez le choix entre trois types d'épreuves, à savoir l'entraînement, une course simple et un championnat. Comme son nom l'indique, l'entraînement vous permettra de repérer les pièges de chaque circuit tranquillement, de prendre vos repères, sans être gêné par un autre pilote. La course simple n'est ni plus ni moins qu'une course simple, pas de quoi s'étaler sur dix lignes. Le championnat est bien évidemment celui qui représente le plus d'intérêt, puisque vous devrez vous taper la bourre sur huit circuits alternant



Niveau de détail 1 (sur 5) pour une animation fluide sur un P90.

D'une extrême à l'autre

Voici, en résumé, différentes configurations possibles pour l'affichage vidéo. La première est idéale pour nos amis possesseurs de 286, mais donne l'impression d'être revenu quatre ans en arrière. La seconde utilise le niveau de détail le plus élevé, mais nécessite une carte accélérée Direct 3D pour être fluide sur un P150. La dernière constitue le top, niveau de détail à fond et 3Dfx de rigueur.



Détails maximums pour une bonne jouabilité (avec une animation saccadée) sur P 150 sans carte accélérée Direct 3D.



Le top du top : détails à fond sur un Pentium 166 avec 3Dfx pour conjuguer beauté, fluidité et rapidité.



▲ Les points de vue du mode Ralenti sont tout bonnement saisissants.



La moto, c'est autre chose que de rouler sur la Côte d'Azur en tee-shirt et en chantant "Take my breath away !"



▲ *Chaque victoire vous vaudra une séance d'autosatisfaction qui grattera votre égo dans le sens du poil.*





la vitesse et le cross. Commençons par le Speed Bay, qui se situe sur une route longeant le bord de mer. Apparemment, c'est un circuit de vitesse puisque la moto qui vous est proposée est une ZX9-R de chez Kawasaki. Ils auraient mieux fait de prendre une 900CBR, mais bon, personne n'est parfait. Après avoir choisi parmi les huit réglages de base influant sur l'accélération, la vitesse maximale, l'adhérence et le freinage, vous voici enfin sur la grille de départ, en dernière position. Ce qui s'offre à vos yeux est à la hauteur de votre attente, car le graphisme est vraiment très réussi. La ZX-9R est fidèle à l'originale, et vous n'aurez pas besoin de torturer votre imagination pour lui trouver une vague ressemblance. De même, les pilotes sont très bien modélisés, et pour une fois on a vraiment l'impression qu'un humain dirige la machine. Si vous avez choisi le mode filtré, les textures sont un régal de douceur et de finesse. Mais si votre carte ne permet pas cet affichage, ne déprimez pas pour autant puisque le rendu visuel, bien que moins beau, est néanmoins de très bonne qualité. Alors que quelques mouettes passent au-dessus de vous et que les bateaux tanguent sous la houle, le feu passe au vert. La douzaine de concurrents s'élancent alors comme des barges, en zigzagant et en faisant des wheelings à tout-va. Et tel le deuxième effet Kiss Cool, Moto Racer finit d'achever l'assistance par la rapidité et la fluidité de son animation. Certes, les cartes d'accélération Direct 3D ne sont pas étrangères à cet aspect des choses, très loin de là ; mais en attendant, le résultat a de quoi faire baver les plus motophobes d'entre vous. L'impression de vitesse est réellement ébouriffante en vue extérieure, mais ce n'est rien comparé à ce qui

La moto qu'il vous faut

Bien qu'il n'existe que deux types de motos différents, chacune d'entre elles possède huit réglages prédéfinis. A vous de choisir la meilleure accélération, vitesse de pointe, freinage et adhérence en fonction du tracé. Très important, l'adhérence.























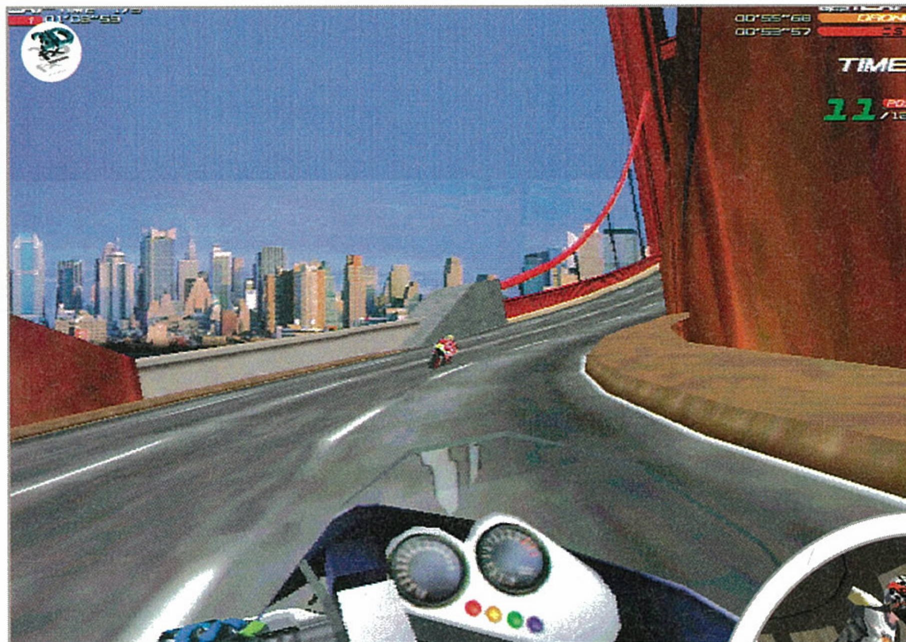












La KTM vous permettra d'exécuter des figures de style lorsque vous décollez du sol



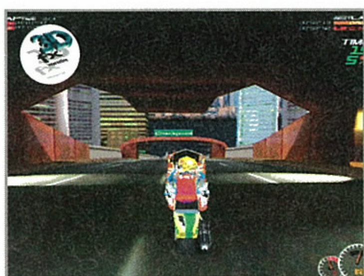
▲ Le bruit de moteur de la KTM est un vrai régal.

REMARQUE
Une fois de plus, Moto Racer semble tourner moins bien sur Cyrix que sur Pentium, à config. égale. Moitié moins cher certes, mais moitié moins bien ?

TIPS TECHNIQUE
Le filtrage des textures n'est possible qu'avec l'utilisation de la 3Dfx.

TIPS JEU
N'hésitez pas à changer de moto pour vous adapter le mieux possible au tracé du circuit.

vous est proposé en vue intérieure. En effet, cette vue "interne" vous met carrément au guidon de la bête, et les sensations sont vraiment totales. Le décor tremble sous les défauts de la route, l'horizon s'incline réellement dans le sens où vous tournez, bref, je vous assure que tout est fait pour que vous vous y croyiez. Ajoutez à cela la possibilité de faire des wheelings (des roues arrières, quoi) afin d'accélérer momentanément plus fort, et vous aurez fait le tour de ce qui vous attend. Il est simplement dommage qu'on ne voie pas d'aiguilles bouger sur les compte-tours ; ça fait un peu bizarre, mais bon... L'animation est néanmoins excellente, et pour une fois la moto ne se pilote pas comme une voiture. Ainsi, suivant la vitesse à laquelle vous roulez, le pilote se déhanche plus ou moins et la position est toujours réaliste. Autre détail sympathique : vous pouvez admirer le jeu des suspensions suivant que vous freiniez ou que vous accélériez. Mais ne vous y trompez pas. Moto Racer n'est pas une simulation, mais bel et bien un jeu d'arcade. C'est pourquoi vous ne pourrez pas déraper dans les virages ni détériorer votre moto en cas de choc. De même, la gestion des collisions est assez permissive car la rencontre avec un muret à grande vitesse ne fera la plupart du temps que vous ralentir. Rien à voir avec la réalité, croyez-moi. En fait, Moto Racer a réussi un subtil mélange entre une orientation arcade et un certain réalisme du comportement de la moto. Mais je parle, je parle, et je viens de finir bon dernier du premier circuit. M'en fous, j'me rattraperai au suivant.



▲ Les roues arrière permettent d'accélérer momentanément plus fort. Un whelling à plus de 280 km/h, quel pied !



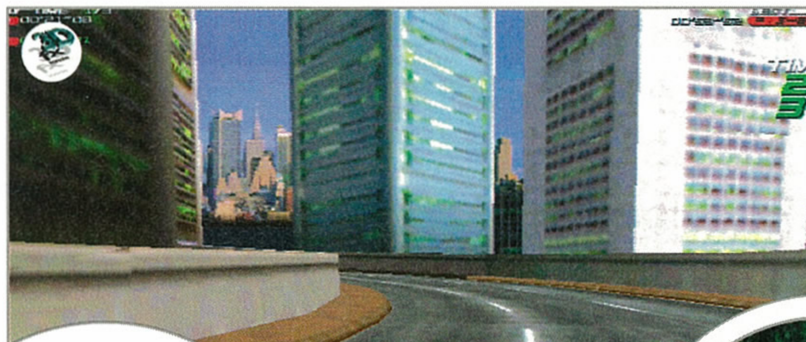
Plutôt crever que d'finir dernier

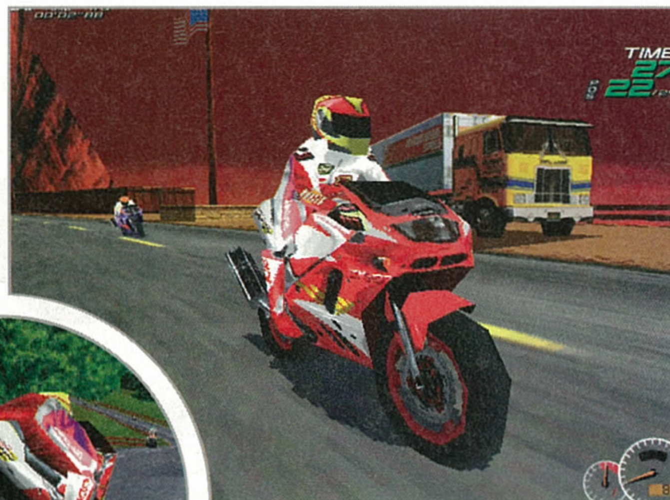
Après la vitesse, voici venu le temps des pneus à crampons, de la boue dans les oreilles et des sauts acrobatiques. C'est en effet sur la 360SX de chez KTM que vous allez maintenant officier. Changement radical d'optique, puisque c'est maintenant sur un tracé pour le moins bosselé et enneigé qu'il va falloir vous battre. La vitesse d'affichage est toujours aussi appréciable, mais le terrain est tellement cabossé que jouer en vue subjective relève de l'expérimentation génétique sur la maladie de Parkinson. Ici, la finesse du pilotage se cache plus dans votre aptitude à la glisse que dans les performances réelles de la moto. Alors que la seule exubérance acceptée sur la ZX9-R était le wheeling, la KTM vous permettra d'exécuter des figures de style lorsque vous décollerez du sol. À vous le grand écart en plein vol, histoire de frimer devant les photographes qui n'attendent qu'une seule chose : que vous vous gauffriez. Et c'est justement ce qui vous arrivera le plus souvent, si vous ne restez pas dans l'axe de la piste lors de vos séances d'acrobatie. Effectivement, les courses de cross possèdent pour principal défaut une gestion un peu bizarre des chutes. Je m'explique. Après avoir pris une bosse qui vous a fait décoller à des hauteurs déraisonnablement hautes, et alors que vous êtes en l'air et sortez de la piste (suivez bien), eh bien le soft vous fait tomber en plein ciel comme si vous étiez rentré dans un obstacle invisible. Cela est dû au fait que les limites latérales du circuit sont reportées sur l'axe vertical du tracé, mais les programmeurs auraient quand même pu trouver une solution plus élégante. OK, là on passe pour des gros blasés, mais les défauts de Moto Racer sont tellement rares, qu'il faut bien fouiner un peu pour en trouver. Tenez, puisqu'on en est à la phase des critiques, autant en finir une bonne fois pour toutes avec celle-ci : pour déclencher une figure

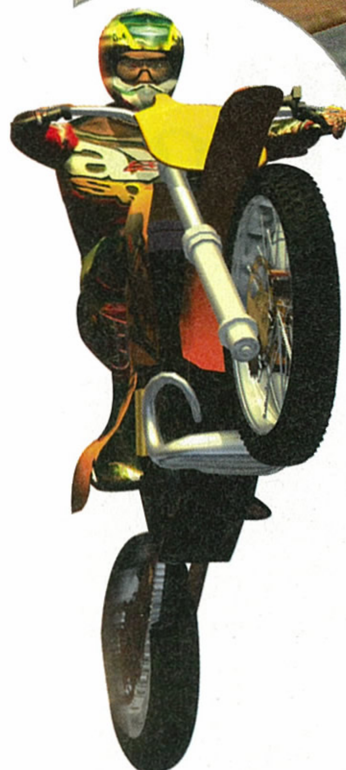




■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16 MO RAM CARTE VIDEO COMPATIBLE DIRECT DRAW
■ EDITEUR DELPHINE SOFTWARE ■ DÉVELOPPEUR/PAYS DELPHINE SOFTWARE FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 8









(une roue arrière par exemple), il faut appuyer sur la barre "espace". Jusque-là, pas de problème, sauf qu'au bout d'un moment le buffer du clavier s'engorge et vous avez droit alors à un bip système et un freeze de l'écran des plus désagréables. Sûrement un oubli, mais gênant quand même.

Huit circuits pour pilotes déjantés

Comme nous le disions plus haut, Moto Racer propose huit circuits de base répartissant équitablement ceux de vitesse et ceux de cross. Au niveau des décors, vous aurez droit au désert, à la montagne enneigée, à la ville, à l'Écosse, ou bien encore à la Grande muraille de Chine. Bien que réussis dans l'ensemble, certains d'entre eux manquent de complexité et paraissent un peu vides. Heureusement que la jouabilité et l'animation sont là pour vous faire oublier cet aspect des parcours, car le plaisir de jouer est vraiment au rendez-vous. Si vous terminez tous les circuits (il faudra à chaque fois arriver dans les trois premiers pour passer à la course suivante), vous aurez droit d'y rejouer mais cette fois dans un mode Reverse. En gros, ce sont les mêmes mais à l'envers, quoi. Mais comme vous êtes du genre têtu, vous vous ferez un devoir de finir à nouveau tous les circuits pour accéder au mode Pocket Bike. Bien qu'a priori on puisse penser qu'il s'agisse de motos pour nains, les Pocket Bike sont des motos miniatures prévues pour supporter le poids d'adultes normalement développés. Vous voilà donc transformé en crapaud ganté et casqué, prêt à assumer le ridicule de votre position pour une nouvelle fois accéder à la victoire. Ne croyez pas pour autant que cela soit plus facile, car le pilotage de ces motos pour gremlins est nettement plus ardu que celui de leurs consœurs, du fait d'une inertie et d'une vitesse supérieure. Enfin, si vous terminez le jeu dans ce mode, vous devriez accéder à un niveau dans lequel vous pourrez vous balader absolument partout, sans être limité par le bord d'une quelconque piste. Reste à évoquer le jeu en réseau : vous pourrez ainsi jouer jusqu'à huit simultanément, et ce aussi bien sur un réseau local IPX que sur Internet. Pour les besoins du test, nous avons joué à trois simultanément pour voir un peu ce que cela pouvait donner. Eh bien, c'est toujours aussi marrant, même s'il semblerait que la machine utilisée influe sur vos performances. Mais comme il s'agit plus d'une intuition basée sur des faits que d'une réelle évaluation scientifiquement prouvée, on ne sera pas trop affirmatif sur ce point. Bref, tout ça pour vous dire que Moto Racer est vraiment un excellent jeu, pour peu que vous possédiez une carte vidéo accélérée Direct 3D (comme la Mystique par exemple). Mais même dans des résolutions et des niveaux de détails inférieurs, vous trouverez un soft tout à fait jouable et enclin à vous faire oublier pour un temps les Screamer 2 et autre Pod. Enfin, la revanche est prise.

Fishbone

Gentlemen, faites vos jeux

Voici le tracé de quelques circuits avec leur magnifique page d'intro. Il y en a pour tous les goûts. Rapide ou tortueux, enneigés ou boueux, c'est vous qui choisie.









+ L'animation s'une surprenante fluidité
+ Le graphisme d'une surprenante fluidité
+ La maniabilité d'une surprenante fluidité
+ Le jeu en réseau très fluide aussi
- Décors un peu simplistes mais très fluides
- Pas d'intro, mais elle est fluide quand même
- Le buffer clavier pas vidé (trop fluide)

TECHN. 85 DESIGN 83 INTÉRÊT 87



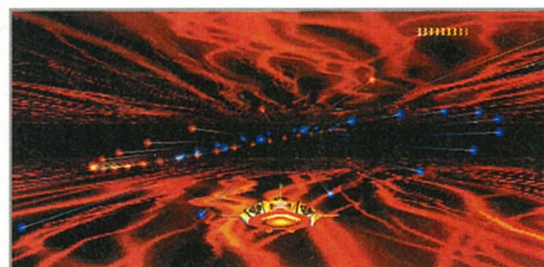
Darklight est tellement beau, que je crois que je vais me marier avec lui. Un shoot spatial inattendu, programmé par Rage en Angleterre, merci, Rage !

Darklight Conflict

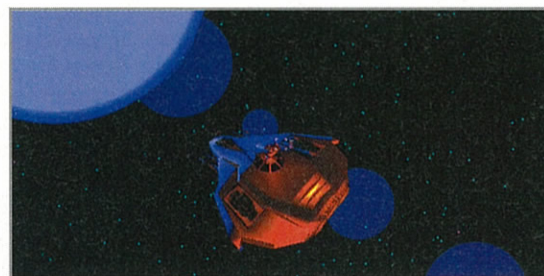
Shoot spatial - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Darklight est foutrement beau et intéressant, et ça fait déjà deux bonnes raisons de succomber. En plus, les missions sont variées et la difficulté bien balancée. Un très bon soft d'action spatiale.

Je suis un as. Hum, je sais que c'est un peu prétentieux de dire ça, mais question dogfight, je ne crois pas avoir de maître sur Terre comme au ciel. D'ailleurs, vous pensez vraiment que les Reptons m'auraient enrôlé de force si je n'étais pas le plus fort ? Drôle de destin : chasseur de Russes à 10 heures et paf ! téléporté nu comme un ver à bord d'un croiseur reptonien à 11 heures. Drôles de lascars, ces Reptoniens. Sont même pas capables de résoudre leurs embrouilles tout seuls, ces crétins de reptiles. Y s'mettent sur la gueule avec leurs ennemis héréditaires, les Ovons, et qui est-ce qu'y vont chercher pour faire le sale boulot ? J'vous l'donne en mille : bibi himself, le champion de la gâchette, le roi des bons samaritains, le commis d'office au Camp David des conflits aliens. Et comme si ça ne suffisait pas, le commandant reptonien ne trouve rien de mieux à me dire que : 'Vous auriez quand même pu mettre un slip, jeune Terrien'. J'aurais bien aimé le voir à ma place, l'autre surdimensionné du bulbe. À poil au milieu du sommet du G7, tiens, avec son appendice ridicule, ça lui aurait fait les pieds, à ce rigolo. Palmés, les pieds, en plus ! Ridicule. En attendant, j'ai pas trop le choix. Groumf ! C'est ça ou la démolécularisation intégrale, qu'ils m'ont dit, les lézards. Alors direction le Kampuss, le vaisseau-école reptonien, pour commencer mon apprentissage de pilote de chasseur extraterrestre. J'vous l'dis, c'est pas une vie.



▲ *Pendant certains sauts hyperspatiaux, on peut récupérer ou perdre de l'énergie (points rouges ou bleus).*



Darklight, le premier jeu en 16/9e

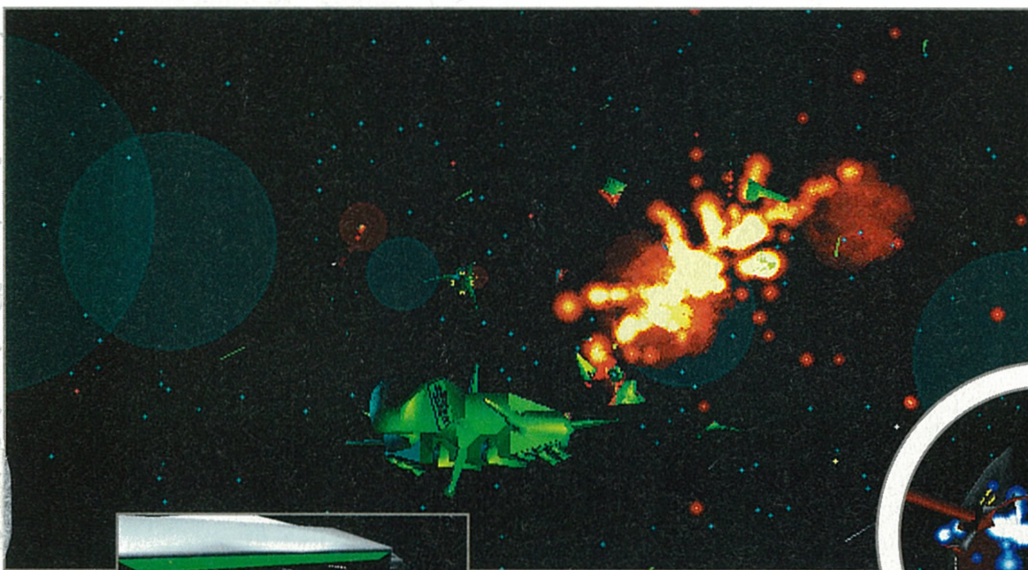
Ou comment obtenir une animation super fluide en affichant 2/3 de l'écran seulement. Si vous croyez qu'on n'a pas remarqué votre petit manège, gros malins (voir notre tip technique) ! Enfin, on va pas se plaindre, car Darklight s'installe tranquillement à la plus haute marche du podium des jeux d'action hyperspatiaux. Tout ça grâce à des qualités techniques époustouflantes. Et attention, sans adjonction de colorants. Darklight affiche facilement un joli petit 20 images par seconde en S-VGA sur Pentium 166. Même pas besoin de carte accélérée. Hop ! sans les mains, même. Du coup, les Pentium 60 retrouvent une seconde jeunesse. Enfin, en VGA, mais bon c'est toujours aussi fluide. Une



◀ *Les effets de lumière et d'éclairage de Darklight balayent tout ce qui a pu exister précédemment, et même avant.*

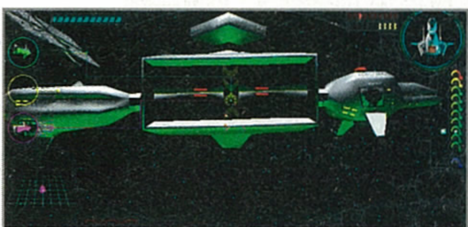


Darklight, c'est la classe : tout est ombré en Gouraud





▲ Un grand plaisir : le docking sur les bases n'est pas automatisé. Suspense et sueurs froides en fin de mission .▼









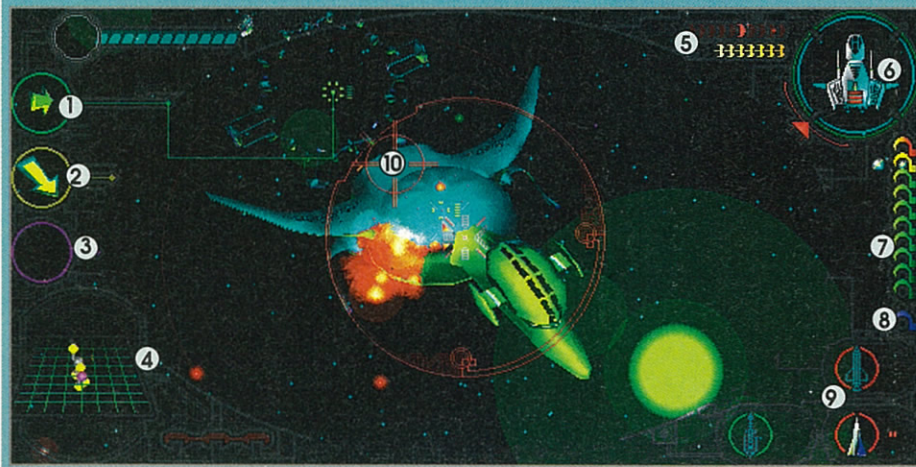
▲Vous en avez déjà vu beaucoup, des explosions aussi euh... explosives ?

vraie cure de jouvence. Et comme si c'était pas déjà assez, le bougre est d'une splendeur rare. On se croirait revenu au temps des machines 16 bits. C'est vrai, ce qu'on attend d'un bon moteur 3D, c'est des performances et une modélisation détaillée au possible. À quoi bon afficher des tonnes de textures, si les vaisseaux se réduisent à dix polygones qui se battent en duel ? Darklight, c'est la classe. Tous les objets sont ombrés avec l'algo de notre pote Gouraud. Disparus les bords anguleux, envolées les facettes tranchantes. C'est joliment arrondi et mappé juste ce qu'il faut. Et pis la gestion des lumières est à périr de joie.

Dans chacun des systèmes où vous irez traîner vos propulseurs à ions, les soleils sont de couleurs différentes. Et un soleil vert, un. Votre petit vaisseau passe devant une naine rouge, et voilà qu'il s'embrase d'une jolie teinte rosée. Wouah, j'adore. En plus, il y a plusieurs soleils par système et les explosions illuminent furtivement les vaisseaux et les bases. Et pis, aussi du lens flare calculé à la volée. Mais ça, c'est presque devenu banal depuis The Darkening et Pod. Et pis les bases. Et pis la bonne centaine d'objets de tout crin : transports, drones, satellites... Y a même un circuit de courses futuristes dans les dernières missions. Du grand art ! Manque plus que des planètes qu'on aurait pu survoler. Pas encore convaincu ? Mais matez-moi donc les photos de ce test, bande d'incrédules.

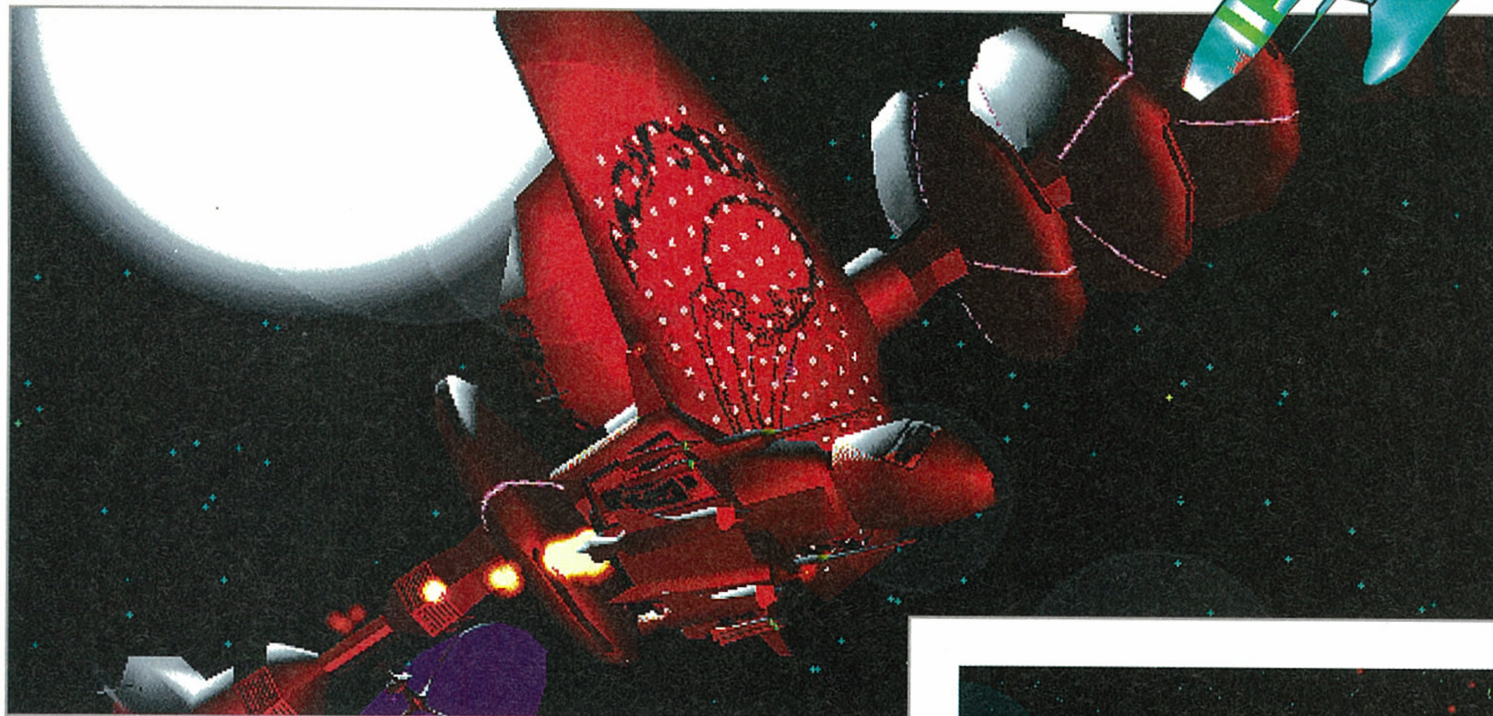
Ah mais, dis donc, à quoi ça sert, tous ces trucs ?

1. Indicateur vert : localisation de la prochaine porte hyperspatiale, de l'objet à récupérer ou de la base.
2. Indicateur jaune : s'il est actif, localisation de la cible ennemie la plus proche.
3. Indicateur violet : localisation des coéquipiers.
4. Radar (même code de couleur). Deux niveaux de zoom.
5. Jauge d'énergie du vaisseau. Plus d'énergie : boum !
6. État de la coque du vaisseau. Plus de coque : boum aussi !
7. Indicateur de vitesse.
8. Témoin des rétro-fusées.
9. Armement sélectionné (le nombre de missiles restants est indiqué).
10. Verrouillage missile sur cible.



Non, ce ne sont pas des scènes cinématiques

Tout est calculé en temps réel, y compris les passages dans les portes hyperspatiales. Une fois passé l'éblouissement du début (c'est pas une formule en l'air, les soleils sont tellement lumineux qu'on est ébloui quand on pourchasse les ennemis), eh bien on met des lunettes. Heu non, on passe au maniement du coucou stellaire. Ouh là, pas facile à prendre en main, le joujou repton. Darklight est prévu pour un pilotage au clavier, mais on pourra aussi bien le configurer pour la souris ou le joystick. J'préfère largement le clavier, c'est moins fati-



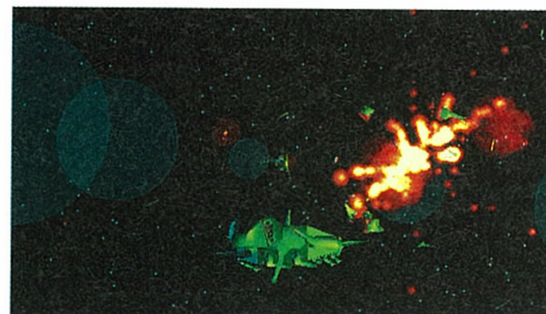
TIP JEU

Combattre en vue externe (F3, F4, F5), c'est comme au cinéma. Ça demande un peu de pratique pour viser, mais c'est mortel.

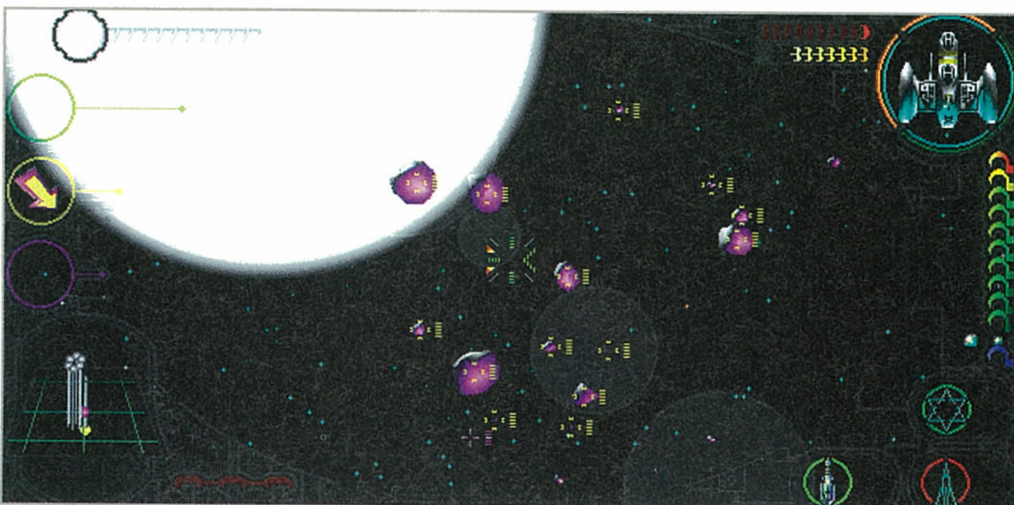


Dans cette mission, il faut détruire des astéroïdes pour faciliter le passage du tambour de guerre

guant. En résumé, le maniement s'avère très puissant à l'usage, même si c'est un peu déroutant au début (le programme gère l'inertie). On peut faire des lacets avec Ctrl, mémoriser une vitesse de croisière et passer en boost d'une pression de touche. Au bout d'une petite demi-heure, on se sent comme un poisson dans l'eau. Ça tombe bien, c'est juste le temps qu'il faut pour faire le tour des premières missions d'entraînement. Au passage, on se familiarise avec le contrôle des armes (plus d'une dizaine !), ainsi qu'avec le rayon tracteur bien utile pour récupérer des bidules dans l'espace. C'est fou, le nombre de trucs qui traînent là-haut. Des scaphandriers, des containers d'énergie, des technologies aliennes... Faudra les récupérer et les ramener à la base en passant par les portes stellaires. Et ça, c'est loin d'être du gâteau. L'atterrissage sur les bases n'étant pas automatisé (ça dépend des missions, faut pas que ça soit systématique non plus), on sue à grosses gouttes dans son cockpit. C'est aussi ça le plaisir : s'exploser misérablement contre la base comme une pauvre larve, alors qu'on vient de se farcir une mission de dix minutes. Faut tout refaire, vu qu'on sauve en fin de mission uniquement. Mais on ne va pas se plaindre, tellement le jeu est envoûtant.



On s'enhardit même au point d'essayer les nombreuses vues de caméra. Gasp ! L'erreur à ne pas commettre. Vous n'allez pas me croire, mais c'est comme ça que je me suis marié avec Darklight. Plus moyen de décoller de devant l'écran. J'ai dû passer une bonne moitié de la nuit à tourner autour des différentes bases spatiales. Et vas-y que je te refais un passage en rase-mottes et quelques tonneaux pour fêter ça. Une véritable symphonie graphique sur fond de musique ambiant-techno de la meilleure veine. La bande-son s'adapte en fonction de la vue sélectionnée (équilibre entre le grondement des moteurs et l'ambiance sonore) et la voix vocodée descendue d'une octave change agréablement des speechs d'hôtesses de l'air. C'est le remake de 2001, sauf que là, c'est vous qui choisissez l'angle de vue et le scénario (genre s'écaser sur la station une vingtième fois pour avoir trop fait le mariole). Bref, c'est très clair, je ne vois pas ce qu'on pourrait reprocher à la réalisation de Darklight : interface impeccable, graphisme fluide et original, bruitages et ambiance parfaits pour un soft dans l'espace. Un truc à déconseiller aux ravers après l'after du dimanche.

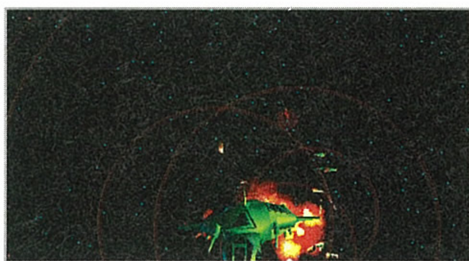


Et encore, les petites pilules ne sont pas fournies

Quand on se surprend à évoluer dans l'univers du jeu, en marge du scénario, uniquement pour le plaisir des sens, c'est déjà un très bon point. À ce titre, Darklight rejoint des titres

■ CONFIG MINIMUM P60 8 MO POUR LE VGA ■ CONFIG RECOMMANDÉE P133 16 MO POUR LE S-VGA 50 MO DE LIBRE DD
■ ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR RAGE ANGLETERRE ■ TEXTES ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 6 EN RÉSEAU

"Vous auriez quand même pu mettre un slip, jeune Terrien."



TIP TECHNIQUE

En utilisant les boutons de votre moniteur, vous pouvez élargir l'image dans le sens vertical pour avoir le jeu en plein écran. La légère déformation n'est pas gênante. Il fallait y penser. Hum, je suis vraiment trop fort.



REMARQUE

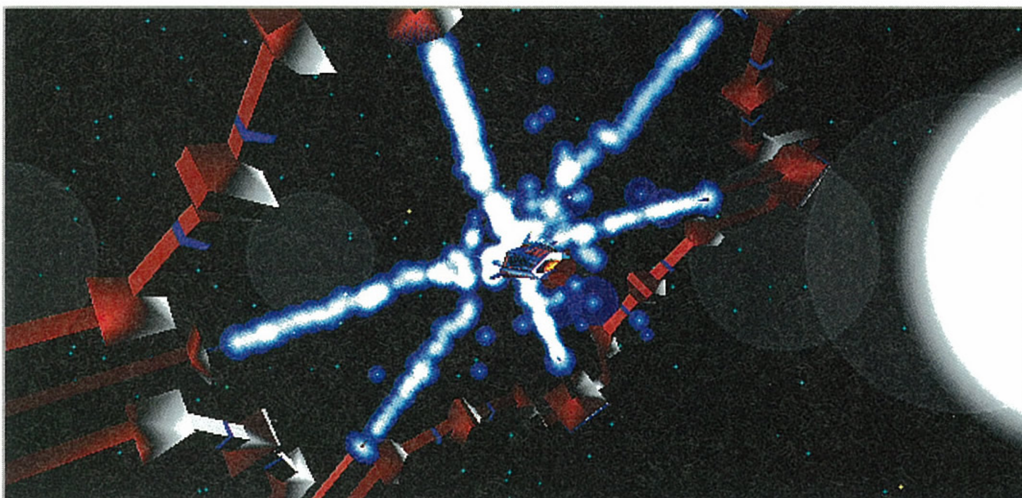
Le jeu a aussi été testé sur Cyrix. Les cyrixiens peuvent se réjouir : Darklight marche très, très bien sur leur processeur préféré. Comme quoi, quand on sait programmer, on utilise la FPU aussi bien sur Cyrix que sur Intel.

comme Inferno de DiD qui offrait en prime des planètes entières avec des dinosaures. Mais ça ne veut pas dire que les missions proposées ne sont pas intéressantes. Ouh là là que non, monsieur le Repton. C'est juste qu'on aime bien faire du tourisme non accompagné, voilà. Bon, j'avoue, si on m'avait demandé mon avis pour le scénario, j'aurais opté pour un système à la Elite avec une liberté totale d'action, du commerce et des tonnes de systèmes à explorer. Avec le graphisme de Rage, ça aurait été l'ultime nirvana. En vérité, Darklight nous guide en nous prenant par la main. Les points de téléportation sont prédéfinis pour chaque mission. On arrive sur place et on effectue son job avant de rentrer au bercail. Heureusement, les designers se sont défoncés pour nous offrir des objectifs toujours variés. On n'a pas l'impression de refaire toujours le même combat, comme dans certaines daubes que je ne citerai pas. Dans Darklight, vous serez amené à buter des hordes d'Ovons à bord de chasseurs rapides, de bombardiers lourds ou de vaisseaux préalablement volés à l'ennemi. Vous effectuerez des sorties de ravitaillement pour récupérer du minerai dans des champs d'astéroïdes. Vous patrouillerez, escorterez des ingénieurs, intercepterez des comètes en évitant les radiations dangereuses, etc. C'est juste des exemples, et il y a aussi des surprises que je me garde bien de vous révéler. En tout, il y a cinquante missions. Il faudra être habile, très habile et même parfois réfléchir pour élaborer une stratégie de bataille, désolé. Il n'y a que dans les tourelles de défense que cela devient un brin pénible. Une ruse de Rage pour augmenter la durée de vie du produit ? Je ne crois pas...

Pour conclure, il faut mentionner un mode multijoueur à 6 qui était encore à l'état embryonnaire sur la version bêta. On en reparlera dans la rubrique Réseau, c'est certain.

Iansolo





▲*Quand on franchit une porte hyperspatiale, le graphisme calculé en temps réel est d'une beauté rarement atteinte sur nos PC.*

Conçues pour vaporiser les Ovons

Vous apprendrez à les utiliser pendant les missions d'entraînement. Le moindre que l'on puisse dire, c'est que les armes sont nombreuses et variées. Tous les équipements ne sont pas présentés ici. Demandez notre catalogue auprès de Novac Armement Inc., Proctura XXø§, pour la modique somme de 50 000 crédits solaires.



Canon à plasma. Arme primaire, vitesse et portée moyennes, dégâts très importants.



Canon laser. Arme primaire, rapide, longue portée mais moins puissante que le plasma.



Canon à fragmentation. Arme primaire, rapide, courte et moyenne portée, à projectiles explosifs.



Missile chercheur. Longue portée, puissant, verrouillage sur le moteur du vaisseau ennemi après acquisition.



Missile hurleur. Moyenne et longue portée, très puissant, tir direct (pas de verrouillage possible).



Veuve noire. Rapide, mortel, avec verrouillage automatique sur la cible la plus proche.



Missile escorteur. Arme lourde, escorte le vaisseau et attaque toute cible à portée.



Bombe virus. Arme lourde, désactive les systèmes de défense ennemis, doit être larguée dans l'axe de la cible.



Bombe souveraine. Arme lourde et surpuissante, doit être larguée à grande vitesse dans l'axe de la cible.



Écran camoufleur. Arme avancée, rend le vaisseau invisible à l'ennemi, très vorace en énergie.



Cube de jugement. Arme avancée, très brutale, puissante, utilisée comme une bombe contre les gros vaisseaux.



Rayon tracteur. Pas véritablement une arme, mais très utile pour déplacer les objets et ravitailler les gros vaisseaux en énergie.

+ Une modélisation magnifique. Un moteur 3D beau et performant.
+ Une interface agréable. Des musiques adaptées.
- Pas de planètes à survoler.
- Certaines missions très dures.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
83	88	85



Après le dur labeur de cet hiver, vous ne pensez pas avoir besoin de prendre quelques vacances, dans les compartiments d'un train luxueux par exemple ?

The Last Express

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Ce voyage à bord du Train bleu offre le double plaisir d'une ambiance cosmopolite et d'une intrigue bien ficelée.

Il y en a qui n'ont pas peur de bousculer les préjugés. Les voyages en train sont réputés d'un ennui mortel. Sortir un jeu dont l'intrigue se déroule dans un express n'est donc pas sans risque. Pourtant, certains réseaux de voie ferrée ont autrement plus de classieux que les trajets de train de banlieue. Et quand Jordan Mechner, le développeur de Karateka et Prince of Persia, s'en mêle, le voyage est forcément mouvementé. Sa société, Smoking Car Productions, s'est associée à Broderbund pour nous offrir un aller simple aux aléas mystérieux dans un train au charme suranné. L'Orient-Express dessert la ligne Paris-Constantinople en s'arrêtant pour quelques minutes dans les grandes capitales européennes (Munich, Vienne...). Immortalisé par le roman d'Agatha Christie, "Le Crime de l'Orient-Express", il conserve un parfum sulfureux .

Pour y embarquer, il faut remonter au début du siècle. Avant la Première Guerre mondiale, l'Orient-Express permettait aux entrepreneurs les plus divers de faire fructifier leurs avoirs d'un bout à l'autre de l'Europe. Espions et personnages aux activités douteuses s'y retrouvaient pour magouiller au calme. C'est même de là que vient l'expression "rastaquouère" : les rastacueros étaient de riches Argentins venus exercer en Europe le négoce du cuir.

TIPS JEU

Dès que les garçons de wagon ont le dos tourné, essayez de vous introduire dans les compartiments.







▲ *Si vous trouvez la bonne combinaison, l'œuf se transformera en oiseau d'or.*





The Last Express vous plonge dans un milieu cosmopolite.





▲ Le procédé de transformation des personnages en dessin appelé Grabface consiste à imprimer les acteurs en noir et blanc, puis à les colorier.

Un ami encombrant

The Last Express nous introduit dans ce milieu louche et international à une période charnière. La Première Guerre mondiale n'a pas encore éclaté. L'attentat de Sarajevo, l'assassinat du prince Ferdinand, est en préparation.

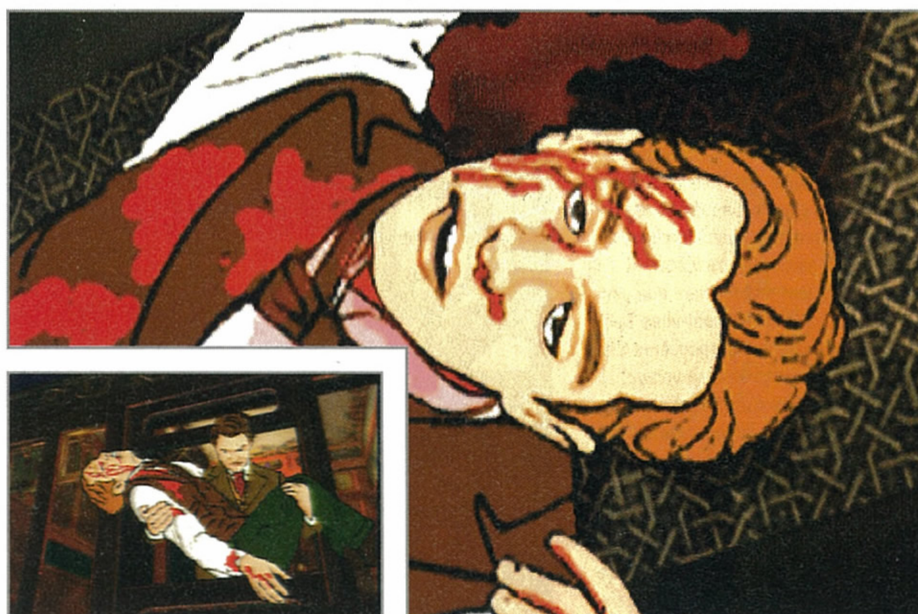
Jeune américain en rupture de ban, vous êtes recherché par les polices britannique et française suite à l'assassinat d'un Anglais. Un de vos amis, qui s'embarque dans l'Orient-Express, vous y donne rendez-vous. En raison de la surveillance policière, vous prenez le train en marche à la sortie de Paris. Vous trouvez bientôt le compartiment de votre ami. Mais il ne reste que son cadavre pour vous accueillir. Votre premier souci sera de vous débarrasser du corps sans vous faire repérer. Ça n'a rien d'une partie de plaisir, d'autant que c'était un copain, mais nécessité fait loi. Et il s'agit d'être discret : la police veille encore, et des contrôleurs zélés notent tout ce qui leur paraît anormal pour le signaler au prochain arrêt. Bon courage !

L'art de l'à-propos

À vous de retrouver l'assassin de votre jeune ami. L'intrigue vous met aux prises avec une multitude de problèmes. Leur variété permet d'éviter au joueur toute lassitude. Ainsi, il faut mener quelques combats à mains nues qui, sans être compliqués, nécessitent quelque adresse.

Certaines découvertes ne se feront qu'en prêtant une oreille attentive à tout ce qui peut se dire. Il suffit de se trouver au bon endroit au bon moment. À vous de déterminer le bon endroit et le bon moment. Si vous loupez cet instant, vous vous retrouverez sur la barque de Charon ou entre deux policiers.

Rassurez-vous, le soft ne s'arrête pas là. Les développeurs ont prévu une sauvegarde automatique vous ramenant juste avant votre action (ou omission) compromettante. En outre, si vous souhaitez revenir en arrière, l'"œuf de Fabergé" de l'interface vous le permet. Fi des sauvegardes incessantes !



▲ Se débarrasser du cadavre de votre ami présente quelques problèmes pratiques. Si vous le balancez par la fenêtre trop tôt, quelqu'un peut s'en apercevoir et le signaler à la police.





Galerie de portraits



CATH est le héros, jeune et dynamique, dans tous les sens du terme. Il se bat pour n'importe quelle cause, pourvu qu'elle soit juste. Il est docteur et parle quatre langues. Sa mère est gitane sans filtre, d'origine russe, tandis que son père est américain. Le mélange a fait de lui un homme séduisant auquel peu de femmes résistent. Il s'intéresse aussi à l'ésotérisme. Se rendant en Irlande à la recherche d'un manuscrit perdu, il a été pris sous le feu de la police britannique lors d'un incident avec l'IRA. Il est maintenant traqué par les polices française et anglaise.



TATANIA est une jeune aristocrate russe partie étudier les langues à la Sorbonne. Après un printemps passé à Paris, elle revient en Russie en compagnie de son grand-père, qui occupe un poste politique important.



AUGUST. Allemand caricatural. Industriel, fabricant de munitions, il vend sa fidélité au plus offrant. Ambitieux, issu d'une classe moyenne, il s'est marié avec une noble anglaise (ce qui ne l'empêche pas de courir le jupon). Il profite de la protection que lui offrent sa richesse et son nom pour fournir des armes à qui veut les acheter.



ANNA est une jeune femme charmante et expérimentée. Juive, née en Autriche, elle joue aussi le rôle d'espionne pour servir son pays. Son métier de violoniste l'amène à voyager de par le monde. Protégée des inopportuns par son fidèle Huski, elle recèle bien des secrets.



KRONOS n'a ni âge ni origine connue. Il est juste d'une richesse incalculable, et les gens l'appellent "Excellence" ou "Prince". Il possède une forteresse dans les Pyrénées, ainsi qu'un palais à Venise. Son principal intérêt est de recueillir les plus beaux chefs-d'œuvre de l'humanité pour son propre plaisir. Il ne s'impose aucune limite pour y parvenir.



MILOS, Serbe, fait partie d'une organisation secrète nommée La Main noire. Soldat né, il s'est déjà battu pour son pays contre les envahisseurs ottomans.



ALEXEI est un jeune aristocrate russe qui a passé son enfance avec Anna. Son père est un ami du tsar. C'est peut-être pour cela qu'il s'oppose farouchement à l'autorité russe. Extradé à cause de ses déclarations anarchistes, il revient au pays dans on ne sait pas trop quel but.

Des passagers peu causants

Sachez que les personnages, s'ils ne sont pas tous prêts à vous tuer, ne vous aideront que très rarement. En plus, leur temps de parole est limité. Les dialogues font du coup plutôt pâle figure. Une fois soutirés les quelques renseignements qu'ils peuvent vous donner, impossible de leur faire ajouter un mot. La drague dans ce train est un sport apparemment impraticable. On n'a pas l'air d'être là pour rigoler. Pourtant, il paraît que les longs trajets rapprochent les gens. Enfin... Vous êtes là pour les écouter et agir en conséquence. Bien heureusement, le logiciel vous oblige à avoir des réactions concrètes. Le seul risque, c'est de se retrouver coincé. Là, pas d'aide ou de coup de pouce : débrouillez-vous tout seul. Jusqu'à ce qu'une âme secourable daigne vous tuer parce que vous n'avez pas effectué l'action désirée...

▲ Les wagons d'origine ont été reproduits en 3D, puis mappés. Ici, un des exemplaires utilisés pour la reconstitution.

Beau, mais pas rapide...

Graphiquement, le jeu est très travaillé. Le Train bleu a été reconstitué en 3D d'après des documents d'époque. Les programmeurs ont construit un squelette sur lequel a été appliqué un habillage. Le rendu, magnifique, est saisissant de détail et de finesse. Les personnages sont étoffés, tant visuellement que psychologiquement. Ainsi, les diverses nationalités sont-elles censées se deviner à travers les caractéristiques particulières des personnages (j'ai surtout retenu que la Française était volage...). La reconstitution des personnages s'est faite d'après des modèles vivants. Des acteurs ont été filmés, puis leurs images traitées par un procédé appelé Grabface qui reproduit les expressions sous forme de dessins. Leurs mouvements ont été stylisés grâce à la technique utilisée dans Prince of Persia. Mais le résultat est bien moins fluide. Vos déplacements se font librement, mais de façon assez étrange, par une sorte de fondu-enchaîné, image par image tressautante rappelant les pires heures du dessin animé français. Non pas que ça rame : ça a été conçu comme ça. Cela dit, le résul-

À vous de découvrir l'assassin de votre jeune ami.



Un graphisme très travaillé pour une aventure ferroviière.

Remarque

Le jeu sortira en même temps sur Mac, avec un CD-Rom différencié.

tat est le même : une seconde d'action est illustrée par 4 ou 5 images seulement, comme pour un diaporama. On a presque l'impression que le développeur, après avoir numérisé des tonnes de scènes jouées par des acteurs, s'est rendu compte - un peu tard - qu'il ne réussirait jamais à tout faire tenir sur la place impartie. Bref, ça reste très beau, mais l'animation est pour le moins curieuse.

L'interface discrète permet d'admirer à loisir le travail graphique. Les objets que vous ramassez n'encombrent pas l'écran, ils se glissent dans votre poche. Pour les prendre, il suffit de cliquer sur l'icône de votre personnage. Si vous les gardez à la main, leur icône apparaît à côté de la vôtre, et il devient possible de les utiliser et de les déplacer.

Au final, le jeu est une réussite dont les défauts troublent peu l'intérêt. Les personnages sont attachants, on se prend très vite à vouloir parcourir un peu plus de chemin avec eux... Le décor, agréable, donne envie de tout larguer, ce boulot de testeur et le monde de Microsoft, pour embarquer dans ce train légendaire. Un voyage intéressant qui appelle à d'autres voyages.

Kika

Les mouvements des acteurs ont été intégrés dans le dessin. ▼





Le Train bleu à travers l'Histoire

L'Orient-Express fut mis en service à la fin du XIX[e] siècle. Appartenant à la Compagnie internationale des wagons-lits, il parcourait au début du siècle juqu'à 3 186 km. La traversée du Danube et de la mer Noire était assurée en bateau. Premier des grands trains de luxe, il fut dédoublé en 1929 et partiellement remplacé par le Simplon Orient-Express, plus méridional, et l'Alberg Orient-Express. En 1930, son trajet fut prolongé en Asie mineure par le Taurus Express, celui que prend Hercule Poirot dans "Le Crime de l'Orient-Express". Il circule toujours aujourd'hui, mais a perdu de sa superbe originelle.

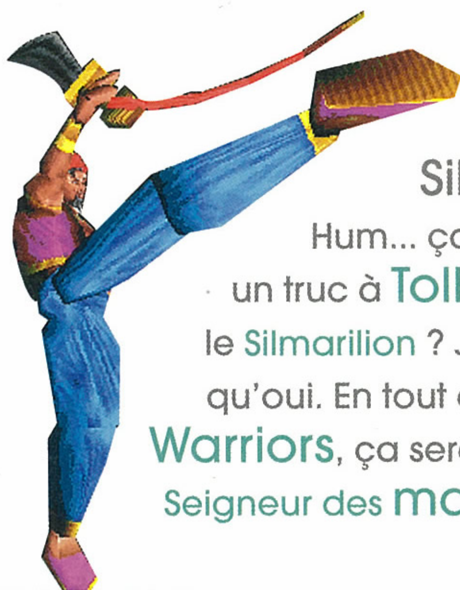






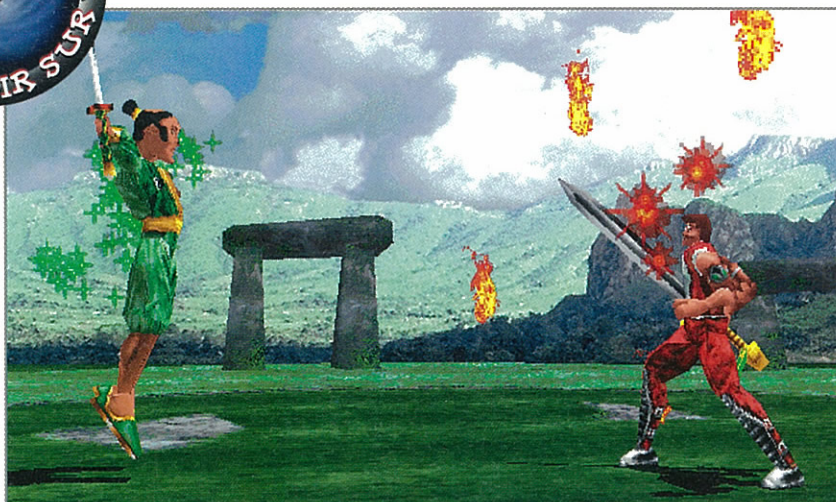
+ Les graphismes détaillés.
+ La reconstitution du train.
+ Les personnages attachants.
− Les dialogues succincts et peu interactifs.

TECHN.	DESIGN	INTERET
76	75	82





Silmarils ? Hum... ça serait pas un truc à Tolkien dans le Silmarilion ? J'crois bien qu'oui. En tout cas, Time Warriors, ça serait plutôt le Seigneur des mandales.



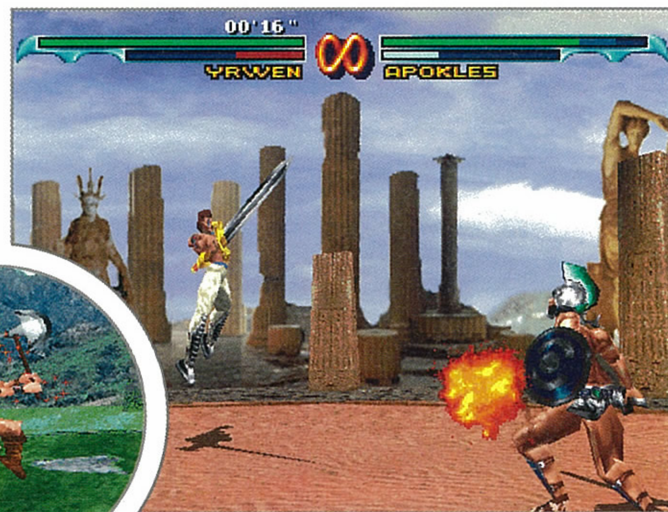
Time Warriors

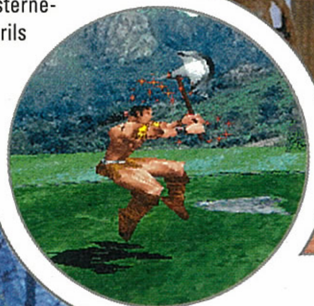
Baston - Débutants - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Time Warriors 3Dfx est sans hésitation possible le plus beau jeu de baston sur PC. En revanche, on aurait apprécié une jouabilité plus accomplie. À déconseiller aux spécialistes.

Te voilà enfin, ô Rédempteur. Nan, te retourne pas, c'est bien à toi que j'cause. O noble combattant, c'est l'Antik qui te parle. Hé, flippe pas comme ça, t'es bien venu pour te battre, non ? Fais pas ta Jeanne d'Arc et écoute ce que j'ai à te dire. Tu pleures ta race de super-guerriers en voyant tous ces bons jeux de baston sur console. Ah, ah, tu t'es pas encore remis d'avoir vu Soul Blade sur PlayStation. Je sais, on n'a pas ça sur PC. Niet, queutchi, queue d'ail. Et tu peux toujours te brosser le pilou-pilou avec un râteau avant de voir débouler Tekken 3 sur BigBillou95. Alors prosterne-toi, vermiceau coprophage, et remercie Silmarils d'avoir entendu ta longue plainte affamée.







Allez, tu peux t'relever

Alors comme ça, on a les tatanes qui démangent ? On veut distribuer des kicks et des punchs dans la fraise de ses meilleurs potes ? Pas de 'blème, Time Warriors vient assurer la relève de Toshinden et Virtua Fighter sur nos PC. Time Warriors supporte la 3Dfx en mode WinGlide, c'est le pied. Et en plus, largement plus performant que Direct 3D. Par contre, il n'exploite pas la 3Dfx sous DOS. Super aussi, l'accélération dédiée Mystique qui est une jolie carte assez largement répandue. Que les possesseurs de machines plus modestes se rassurent, les nombreuses options graphiques permettent d'adapter le jeu à toutes les situations, pour peu que vous ayez un Pentium 100. En attendant, sur mon PC 3Dfx de gros richard, Time Warriors est tout bonnement splendide. Les décors modélisés en 3D per-

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 120** ■ EDITEUR **SILMARILS** ■ DEVELOPPEUR **SILMARILS FRANCE**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 2**



▲ L'un des big boss avec sa fourche et sa sale gueule de potiron.



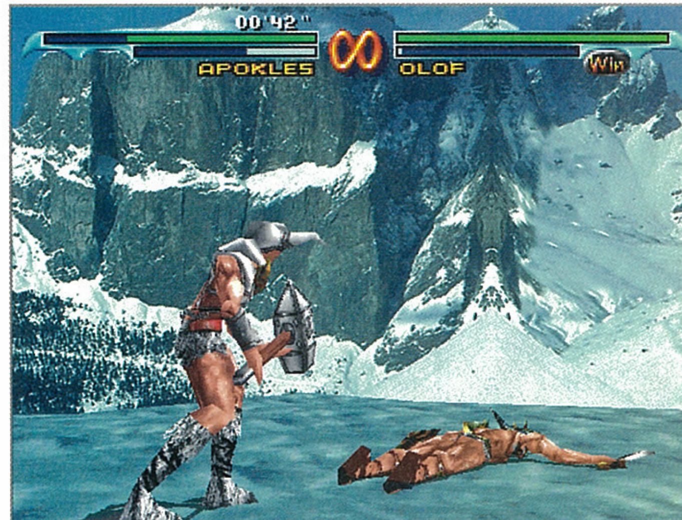


▲ On peut réduire la taille d'affic hage pour les machines poussives.

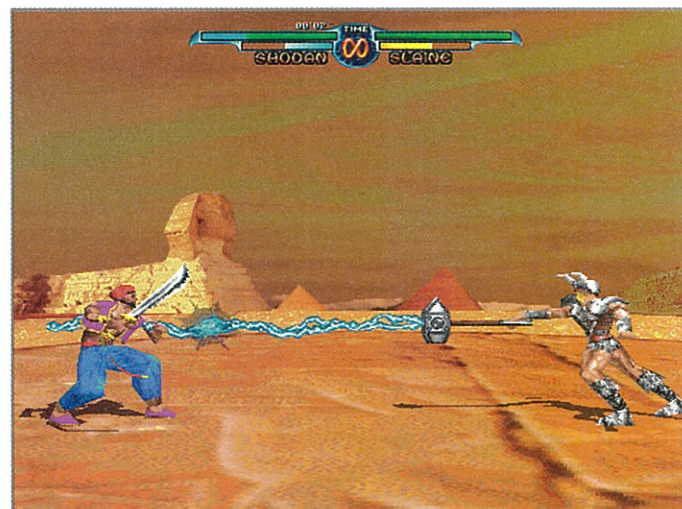
mettent d'admirer les arènes sous toutes les coutures avec moult rotations de caméra. Comme dans Toshinden, on peut gagner le combat en éjectant l'adversaire du terrain. Il ira s'écraser trois kilomètres plus bas en poussant un cri atroce. C'est sans conteste une option intéressante pour calmer vos potes un peu trop frimeurs. Côté technique, on a le droit à toute la palanquée d'effets spéciaux : transparences, lumières, ombres calculées en temps réel. Du bel ouvrage. En revanche, la texture du ciel n'est pas animée et les mouvements des persos auraient pu être plus réalistes. Décidément, vous n'êtes jamais satisfaits, bandes de raclures, il vous en faut toujours plus.

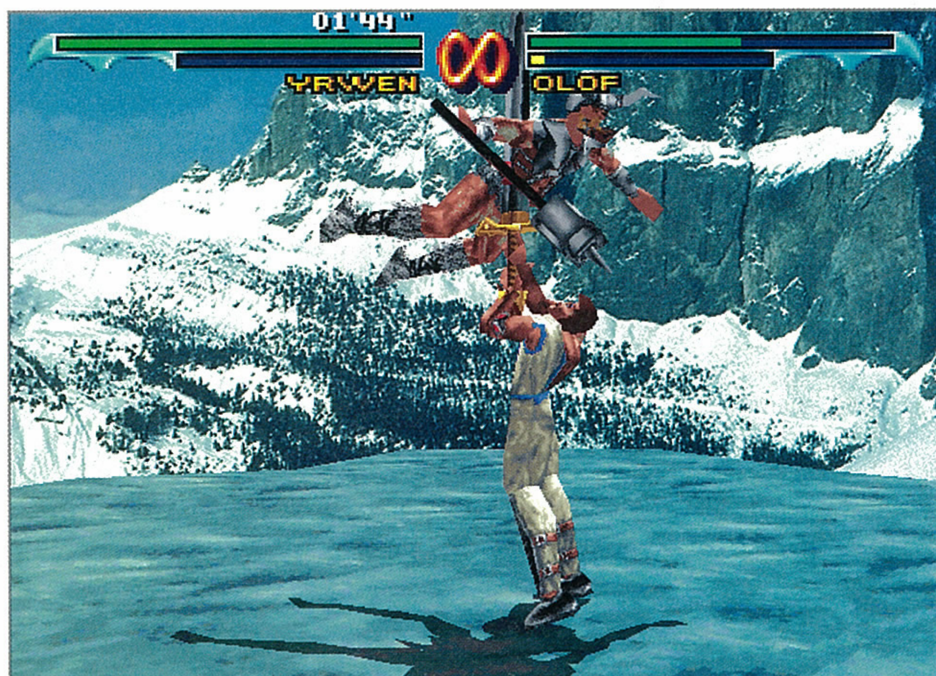
Allez, hop ! En piste les gros Bill

Huit combattants, issus de toutes les cultures et de toutes les époques, attendent que vous leur donniez vie au paddle. Il y a un Celte, une Égyptienne, un barbare, un sultan des "Mille et une nuits", un samouraï, un moine chinois, un Viking et un spartiate. Chaque combattant a bien entendu son petit plus pour torcher l'opposant : marteau de guerre, bâton Bo-Do, hache, cimeterre... Les mouvements sont très complets : roulades de côté, retournements, projections, sauts. Et les attaques ne sont pas en reste. Il y a les coups spéciaux que l'on déclenche par une combinaison de touches : deux d'entre eux sont dévoilés, pour chaque combattant, dans la doc. C'est sûr, il y a aussi des coups cachés. Vous savez bien, la sale manie qu'ils ont de tout planquer dans les jeux de baston. Il y a aussi les coups magiques, accessibles quand la barre de magie s'est rechargée (chaque fois que l'on porte un coup, elle se recharge). Les coups magiques (boules de feu, éclair d'énergie, pluie de feu...) s'obtiennent également par combinaison de touches. Ils ont ceci de particulier que l'on ne peut les contrer complètement. Enfin, comme tout jeu de baston digne de cette appellation, il y a les combos qui sont des enchaînements de coups ultra-rapides comme seuls les parkinsoniens bègues et les pilotes de marteau-piqueur savent réussir. Eh bien, on pourra enchaîner jusqu'à dix coups pendant que le mec d'en face se prend tout dans la gueule sans même pouvoir bouger le petit doigt (j'ai pas trouvé de combo-breaker). Et je vous parle même pas des persos super-deformed (grosses têtes) et des deux big boss. Un soft complet, c'est sûr.



▲ Hé, Roger, hé, tu m'entends ? Ça va pas, vieux ? T'as mangé un truc qui passe pas ?





▲ La technique dite "de la brochette" : y manque plus qu'un poivron et deux oignons.

À ce point du test, on se dit que c'est pas demain que l'on achètera une console et que l'on va balancer illico Virtua Fighter et Toshinden à la poubelle. Malheureusement, le défaut de la cuirasse de Time Warriors se situe au niveau de la jouabilité, un facteur crucial pour tout jeu de baston. Sans être une tache finie, Time Warriors n'est pas aussi "coulé" que ses illustres prédécesseurs. Le placement n'est pas très précis. Les collisions ne sont pas super bien gérées, et l'utilisation de l'espace aurait mérité un meilleur traitement. Bref, le jeu n'est pas désagréable, surtout à deux sur la même bécane (il existe d'ailleurs une option Team et un mode Réseau). Mais ce n'est pas le titre qui fera taire les ricanements de hyènes de ces crétins de testeurs de Joypad. Tant pis, il ne reste plus que la scie à pain.

Iansolo

+ Graphisme
+ Support de la 3Dfx et de la Mystique
- Coups et mouvements complets
- Jouabilité très moyenne par rapport aux jeux consoles

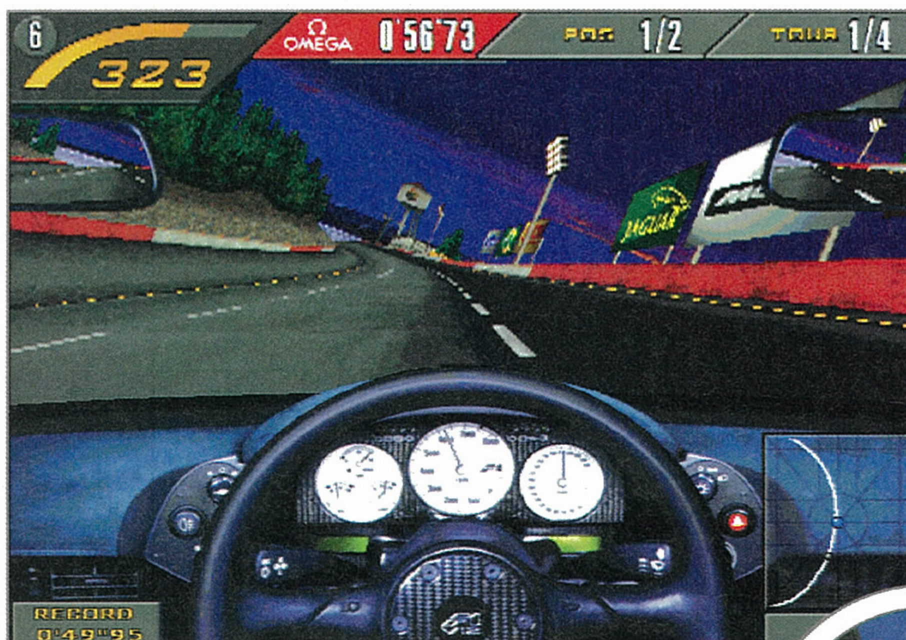
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	85	67



Voici la suite tant attendue de l'un des meilleurs jeux de course de voitures. Need for Speed 2 sera-t-il à la hauteur de son illustre prédécesseur ?

Need for Speed 2

Course de belles voitures - Tous joueurs - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

Malgré une refonte complète du moteur, Need for Speed 2 tire difficilement son épingle du jeu face aux nouveaux concurrents.

3 Aujourd'hui, la place tant convoitée de Need for Speed est constamment remise en jeu par tous ces nouveaux jeux de rallyes qui sortent avec une régularité quasi métronomique. Heureusement, voici le nouveau NFS, mais à l'heure du constat, tiendra-t-il encore la route ?



2 En lançant la nouvelle bête de compétition d'Electronic Arts, on découvre, après une vidéo plein écran d'excellente facture, un système de menu peu clair mais drôlement beau ; et c'est donc sur un fond de musique George Michael-like que les aventures d'Arctor le chauffard vont pouvoir commencer.

1 Traction ou propulsion ? ABS ou freins à tambour ? Hachette ou Disney ? CGT ou CNPF ? Bon sang, que choisir ? D'abord, il faut parer au plus important : le choix de la voiture. Pas moins de 8 modèles (5 GT et 3 prototypes) nous sont proposés. Sur la page du choix de la caisse, on découvre le meilleur de cette interface. Outre les désormais traditionnels graphs façon "Auto-Journal" qui décrivent les performances des engins et les photos pour faire joli, il y a une partie showcase très intéressante où l'on trouve des tas de choses comme l'historique de la compagnie, des anecdotes croustillantes (saviez-vous que Senna était mort ?) , des slide-shows réalisés à partir des meilleurs clichés des véhicules et même les teasers vidéo des compagnies. C'est aussi dans cette partie que l'on peut déterminer le type de pneu, de frein et d'appui des ailerons, ainsi que l'étalonnage de la boîte de vitesses.

Zéro Un œil sur le compte-tours, une oreille sur le circuit, un doigt à demi engoncé dans mon sinus gauche, et attention au départ. Mon premier choix s'est porté sur une Lotus Esprit, voiture que je connais bien, puisque j'ai vu "L'Espion qui m'aimait" 29 fois rapport au maillot deux pièces de Barbara Bach. Je passe les rapports au fur et à mesure que la vitesse s'élève et je jette enfin un coup d'œil sur le terrain. Force est de constater que le moteur de jeu est plus fluide que celui du premier Need for Speed, et ceci malgré la présence de 11 concurrents sur la piste au même moment. Le graphisme lui aussi est plus fin, il utilise direct-X, mais sans doute une mauvaise version qui a l'air de passer un filtre "pas beau 20 %" sur les terrains, dans le seul but de leur coller des couleurs lavasses. Deuxième constatation d'ordre graphique, lorsque l'on passe de la vue externe à la vue interne, un changement d'échelle pour le moins surréaliste du circuit se produit. Pas grave, jamais on aura vu Prost utiliser la vue extérieure. Et puis, ce serait fort dommage, vu que les tableaux de bord sont superbement reproduits.



▲ *Pour chacun des fabricants, un showcase très complet.*

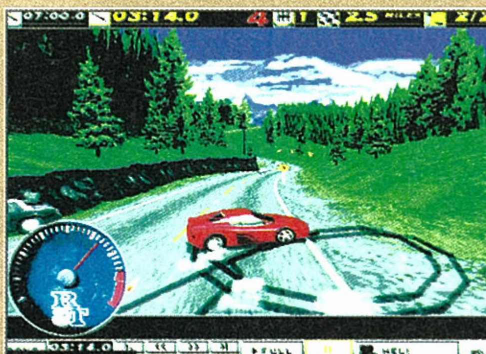
NFS passe la seconde...

Après avoir longuement joué à Need for Speed 2, il était normal de ressortir le premier épisode de la série pour juger de l'évolution du produit. Suite à ce test comparatif, il en est ressorti que la plupart des circuits étaient indéniablement plus beaux dans NFS1. De même, la qualité de la simulation n'a pas gagné beaucoup depuis le premier.
Voici donc une longue énumération des changements observés. Dans NFS2, vous ne serez plus agrippé par le bord de la route, vous pourrez même, sur certains circuits, couper à travers champs pour faire un peu de "off-road". Dommage que les pilotes concurrents n'en fassent pas autant. Lors d'un crash, et même lorsque l'on fait des tonneaux, on reste à l'intérieur de la voiture (contrairement au premier volet, où l'on passait alors en vue externe). Les traces de pneus sont particulièrement bien rendues et restent imprimées sur le bitume, même après un tour de circuit. De même, suivant le type de terrain où l'on patine, les roues soulèvent des débris du type de sol sur lesquels on dérape.
Les crissements de pneus vraiment stressants ont été refaits, mais se font entendre au moindre virage. Grâce au nouveau moteur 3D, on peut interagir sur les objets présents (voitures, roulottes, caisses...) et les pousser d'un coup de pare-chocs.
Dans NFS1, lors des crashes et des tonneaux, la voiture semblait avoir des réactions plus réalistes et les concurrents avaient beaucoup plus tendance à essayer de couper les virages à la corde. De même, on y trouvait des circuits beaucoup plus classiques, mais mieux conçus et, chromatiquement parlant, superbes (voyez le circuit dans les sous-bois). Certes, l'interface était simpliste et moche, mais elle avait le mérite d'être compréhensible. Des éléments utiles ont aussi été ôtés, comme la présence des cadrans sur la vue externe, ainsi que les bagnoles de flics (normal sur des circuits).
La refonte d'un nouveau moteur 3D n'allant jamais sans poser de petites difficultés, on pourra observer parfois des problèmes de clipping et à haute vitesse, les textures défilant sous les roues auront l'air de stagner... Autant pour l'impression de rapidité ! Bref, il n'y a pas photo, NFS2 est moins bien que NFS1.

NFS1 VS NFS2


Circuits plus réalistes....


Circuit avec caisses de bois en full 3D.


Traces de pneus version 5.2...

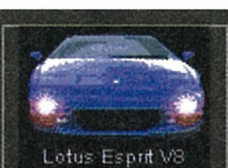

Traces de pneus multicouche.


Jolis sous-bois...


Maison de Philippe Starck.



Constructeur Italdesign
Modèle Cala
Vitesse max 181 Mph
Nbre vitesses 6
Prototype



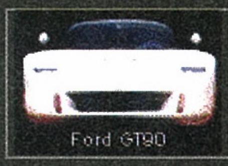
Constructeur Lotus
Modèle Esprit V8
Vitesse max 175 Mph
Nbre vitesses 6
Prix 82 000 $



Constructeur Ferrari
Modèle F50
Vitesse max 202 Mph
Nbre vitesses 6
Prix 500 000 $



Constructeur Lotus
Modèle GT1
Vitesse max 195 Mph
Nbre vitesses 6
Prix 645 000 $



Constructeur Ford
Modèle GT90
Vitesse max 220 Mph
Nbre vitesses 5
Prototype



Constructeur Isdera
Modèle Commendatore
Vitesse max 212 Mph
Nbre vitesses 6
Prototype



Constructeur Jaguar
Modèle XJ220
Vitesse max 213 Mph
Nbre vitesses 5
Prix 339 000 $



Constructeur Mac Laren
Modèle F1
Vitesse max 231 Mph
Nbre vitesses 6
Prix 873 000 $





La Grèce : incontestablement le circuit le plus réussi. Ici , on pourra se prendre pour Belmondo dans "Le Casse", (Avec ce très regretté Omar Sharif).

Test

■ MACHINE PC CD-ROM ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 133 16 MO RAM CARTE VIDÉO S-VGA CD-ROM X4
■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR PAYS ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF
■ NBRE DE JOUEUR 2 EN SÉRIE, HOTSITE OU IPX, 8 PAR INTERNET



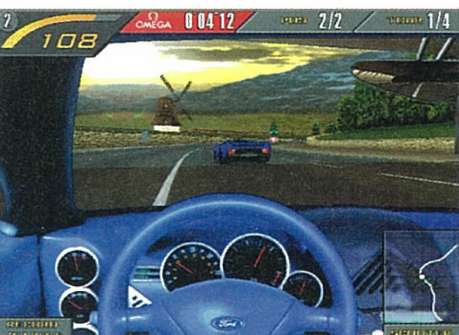
▲ Le premier circuit : les riverains n'ont pas beaucoup de bol : un aérodrome et une circuit de chauffards.



Admirons ensemble la très belle modélisation des tableaux de bord. (il y a même le petit écusson Ford au milieu du volant). ▼







Le son lui aussi a changé, les musiques de jeu et d'interface sont plutôt pas mal et les développeurs ont parsemé les circuits de sons d'ambiance (cloches, vagues, vent, effets de résonance) que l'on entend même au-dessus du bruit du moteur. Déception : on perçoit à peine les autres voitures lorsqu'elles nous dépassent, mais - très bon point - le bruit du glissement change suivant le type de terrain (neige, terre, bitume, herbe...).

Remarque

Attendons de voir la version 3Dfx (aucune date prévue à ce jour), avant de juger définitivement ce jeu. Cette carte a tellement fait de miracles parmi les jeux récents.

Du mou dans les bolides

Les 11 autres concurrents sont vraisemblablement les mêmes que dans le premier volet : tous des Anglais courtois qui ont la délicatesse de ralentir un peu lorsque vous vous plantez. Chouette car vous planter, ça va vous arriver souvent : dans ce deuxième volet, la conduite est tout simplement molle. En aucun cas on ne retrouve la dureté et le réalisme de la fermeté du volant qui faisait de NFS1 une grande simulation. Ici, tout tend vers l'arcade : patinage et dérapage au démarrage ("... sont les mamelles de la France", Henri IV) seront votre pain quotidien, alors même que le compte-tours affiche un chiffre raisonnable. On remarquera aussi une tenue de route prodigieuse et une vitesse de marche arrière très élevée (ce qui peut permettre de se refaire les circuits aux rétros, et de prolonger d'autant la durée de vie du jeu). Plus dérangeant encore - car le feeling n'est pas quantifiable - l'impression de ne plus adhérer à la route comme dans NFS1... Non pas vraiment que l'on glisse, mais l'impression de poids et d'inertie que l'on avait en pilotant les véhicules du premier épisode a disparu. Dommage, dommage...





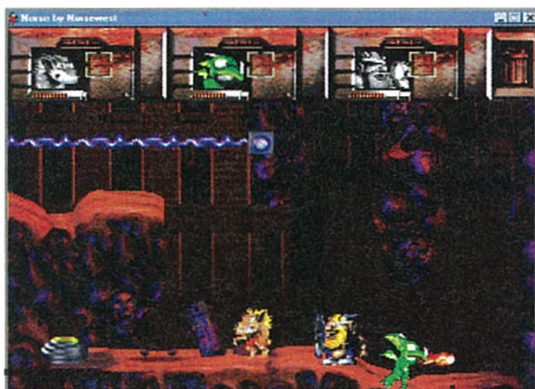
Folklore, folklore...

Les circuits eux aussi ont bien changé : oui, le graphisme est plus fin mais les couleurs, textures et dessins des routes sont soit moches, soit ovales, soit tracés au spirographe. Dommage pour NFS2 : seuls les circuits en Grèce et au Népal sont comparables aux parcours du premier opus. En Grèce (Mediteraneo), on s'émerveillera devant ce petit village en contrebas, et on se fera une joie de débouler à toute berzingue au milieu des boutiques de souvenirs manouches. Quant au circuit tibétain (Mystique), il offre tous les types de terrains dans un seul parcours : comme dans un mandala, on se retrouvera dans de grandes cavernes de glace, et au détour d'un chemin, on pourra admirer un avion crashé ainsi que des caisses posées au beau milieu de la route (résultat de la grève conjointe des contrôleurs aériens et des sherpas en 1972). J'éviterai de parler du circuit en Allemagne où, en moins de 5 kilomètres, on voit tour à tour un château fort qui héberge un souterrain éclairé par des torches (Need for Quake ?), un show-room de maisons témoins Catherine Mamet et un immense Playmobil animé qui brandit un truc bizarre, mais j'étais à 300, j'ai dû mal voir. Outre les traditionnelles options réseau, la possibilité est offerte de jouer à deux sur la même bécane en écran splitté, un mode de jeu assez sympa avec une fille et un petit clavier, et, curieusement, aucun ralentissement visible, la perte de framerate devant être compensée par le nouveau moteur Direct-X3 et l'absence de véhicule à diriger pour l'ordinateur.

Bob Arctor

- + Les showcases des constructeurs.
- + La rapidité.
- + La refonte du moteur 3D.
- + La possibilité de prendre le contrôle de prototypes.
- − Plus arcade que simulation.
- − La non-amélioration de l'IA des concurrents.
- − Les dérapages à 10 km/h.

TECHN. 67 DESIGN 80 INTÉRÊT 67



Dans l'esprit de ce qui se faisait du temps de l'Apple II et du C64, voici Lost Viking 2. Il ne paye pas de mine comme ça, mais sous ses allures de bête jeu de plates-formes se cache un petit bijou.

Lost Viking 2

Plätførme/Réflexion - Tout Public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

J'ai adoré ce jeu original, qui allie à merveille casse-tête et plates-formes. C'est beau, rigolo, intelligent, mais un peu fatigant à la longue : Lost Viking 2 est plutôt un jeu à grignoter un peu chaque jour qu'à dévorer en une semaine.

Ingénieux, vraiment original, bien dosé, il allie réflexion et action, tout cela pimenté d'humour et d'un confort de jeu étonnant... J'ai sacrément aimé Lost Viking 2. Pour ceux qui ne connaissaient pas le premier volet de cette saga nordique, j'en rappelle brièvement le principe.

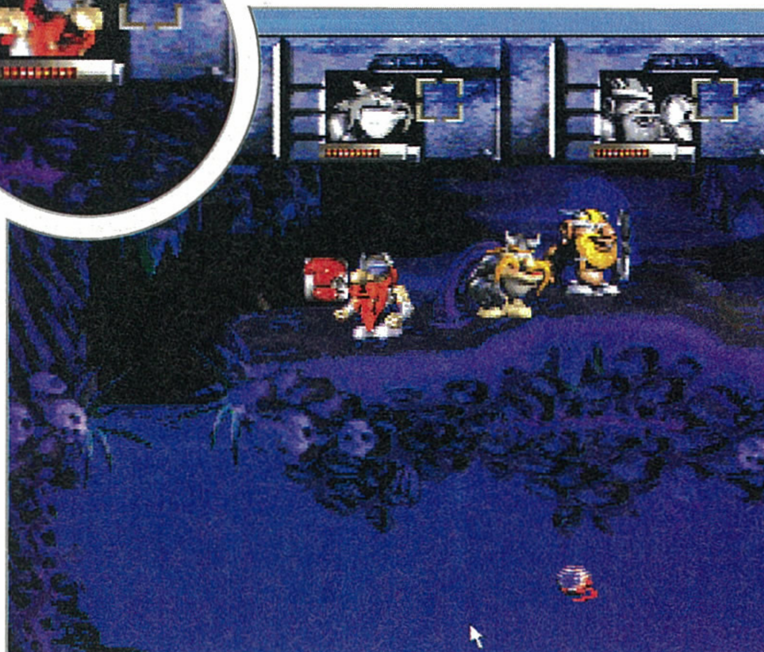
Erik, Olaf et Baleog vaquent tranquillement à leurs occupations de Vikings - la guerre, le pillage et, à la belle saison, le viol - quand, pour une obscure raison, un extraterrestre les kidnappe. Dès lors, vous incarnerez ces trois personnages pour leur faire traverser les 31 tableaux qui les séparent de leur douce Norvège natale. Toute l'astuce réside dans le fait que ces trois frères présentent des aptitudes totalement différentes et complémentaires. Erik sait bondir très haut, nager et détruire les murs. Olaf possède deux objets magiques : un bouclier qui le protège des projectiles et qu'il utilise aussi comme parachute, ainsi qu'un casque qui le fait rétrécir à volonté. Ah oui, il y a aussi les pets d'Olaf ; flatulences d'une incroyable puissance, qui lui font faire de petits bonds lourdauds et font s'effondrer les sols fragiles. C'est fin, c'est très fin. Et puis il y a Baleog, le violent. Lui il tue, à coups d'épée ou de poing. Son bras peut s'allonger démesurément, soit pour attaquer à distance, soit pour attraper un objet hors de portée pour ses frères. Chaque niveau est ficelé comme une énigme, avec des portes, des élévateurs, des clefs, des téléportations, une pléthore d'objets et de monstres, et il faut à chaque fois réussir à rassembler les trois frères au site de téléportation qui les amènera au tableau suivant. La difficulté va bien sûr croissant, partant d'un mode "tutorial" particulièrement réussi pour arriver à de purs casse-tête qui demandent autant de réflexes que de jugeote.

monsieur pomme de terre



▲ Les pets destructeurs d'Olaf font s'écrouler les sous-sols friables.







▲ Problème de base : Erik est le seul des trois frères à savoir nager. Il plonge donc pour actionner un bouton, qui déploiera un pont et ouvrira le passage à ses deux frères.

◀ Mais une fois le pont mis en place, voici Erik coincé sous l'eau... C'est maintenant à Olaf et Baleog de le délivrer.

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100** ■ EDITEUR **ACCLAIM** ■ DEVELOPPEUR **INTERPLAY USA** ■ TEXTE ET VOIX **VF**
■ NBRE DE JOUEURS **1 OU 2**

Les vikings sont stupides, et leur chemin est long.

Voici la soluce d'un niveau complet, qui vous permettra de vous faire une idée plus précise du jeu. On ne rigole plus, c'est le niveau 10. Mot de passe : WZRD. Le but est d'amener nos trois comparses apparaissant en (1) à la magicienne (point 2) qui pourra les téléporter au niveau suivant, à condition que vous lui apportiez tous les ingrédients du sort : un œuf de dragon, un parchemin et une flèche magique. Au fait, la dernière téléportation s'est mal passée et Olaf a disparu, remplacé par un dragon amical dénommé Scortch. Ses pouvoirs sont les suivants : il peut voleter (barre d'espace) mais s'essouffle vite, et peut cracher des flammes (shift et une direction)... Bonne chance



- C'est tout d'abord à Scortch, le dragon, d'agir. Il doit voler au-dessus des pics pour attraper l'œuf (3), cracher une flamme sur le bouton (4) qui ouvrira la porte (5), puis entrer dans la téléportation (6) qui le verra émerger par le téléport (7).

- C'est maintenant à Erik le Viking d'agir. Il doit faire sauter le mur (8) en fonçant dessus (bouton shift et une direction), plonger dans l'eau, appuyer sur le bouton (9) qui descend le pont-levis (10). Voici Erik une fois de plus coincé sous l'eau ; pour s'en sortir, il doit récupérer la bombe (11) en faisant gaffe de ne pas se faire bouloter par le piranha géant, poser la bombe (touche "Insert") sur le mur (12), tout cela pour récupérer la clef en or (13) qui ouvre la porte (14). En sautant vers la téléportation (15), il en profitera pour choper le parchemin (16). La téléportation le mènera en 17 où il restera temporairement coincé.

- Baleog le surgonflé va maintenant passer à l'action : il prend place sur le trampoline (18), rejoint par Scortch le dragon qui servira de contre-poid pour le propulser dans les airs. À l'aide de son bras télescopique, Baleog saute par-dessus le précipice en s'agrippant à la gemme (19), bute le chevalier (20) en le frappant dans le dos. La voie est maintenant libre, Scortch le dragon peut voler jusqu'en (21), y pousser le rocher sur les pics qui se trouvent en dessous. Ensuite, Scortch doit voler jusqu'au bouton (22) pour cracher des flammes dessus, ce qui libère Erik jusqu'à présent prisonnier.

- Erik peut maintenant rejoindre ses camarades, défoncer le mur (23), plonger dans l'eau, appuyer (enter) sur le bouton (24) et récupérer la clef (25) qui libère la magicienne du début... Reste une formalité : récupérer la flèche magique. Là, il y a une petite astuce. En tuant le chevalier, vous récupérerez un bouclier. Positionnez Baleog sous la flèche défendue par un mur de flammes, utilisez le bouclier (insert) et son bras télescopique (shift et haut en même temps).

- Voilà, retour au point de départ (1) pour tout le monde, ouvrez-moi la porte vous qui avez la clef, positionnez les trois persos sur la magicienne : en avant pour le niveau 11.





+ **Le principe,** très original
- L'humour, lourd **comme j'aime**
- **31 tableaux...** j'ai peur que ce soit un peu court

TECHN.	DESIGN	INTERET
70	75	78



■ CONFIGURATION MINIMUM PPC 10 MO RAM CD X2/4 ■ EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
■ DEVELOPPEUR WESTWOOD ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 4 EN RÉSEAU IPX OU INTERNET

Rejoignez enfin les millions de joueurs du best seller PC de l'été 95.





Command & Conquer

Stratégie - Tous joueurs - Mac CD-Rom



▲ Episode crucial d'une partie, l'invest sement du camp ennemi

EN DEUX MOTS

Un excellent jeu, dont on attend déjà avec impatience la suite, Red Alert... si Apple n'a pas disparu entre- temps.

TIP TECHNIQUE

Lent sur un PPC (601) 8100 80 MHz Av avec un CD X2, le jeu tournera bien sur des machines plus récentes, pour le Westood.chat, on y gagnera beaucoup avec une liaison de 33 600 bauds.

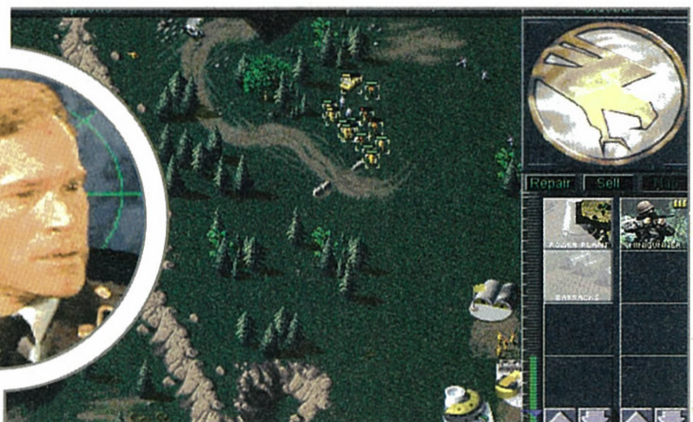
TIP JEU

Tactique de base : héliportez ingénieurs et commandos directement dans la base adverse. Utilisez les hélicoptères systématiquement, grappillez les caisses sur le terrain comme Pac-Man.



A moins que vous n'ayez passé les deux dernières années à sucer des cailloux au fin fond du gouffre de la Pierre Saint-Martin, il est stastiquement impossible que vous n'ayez jamais entendu parler de C&C. Deux ans après sa sortie sur PC, ce rival (que je donne plutôt gagnant) de la série des Warcraft fait enfin son apparition sur Mac dans une résolution graphique supérieure à son alter ego PC. Pour mémoire, le background de C&C se situe dans un futur proche où s'affrontent les forces de la paix, le GDI (une nouvelle mutation de l'ONU), et le NOD (une vague émanation du Sinn Feinn). L'enjeu de l'affrontement est le tiberium, une matière première, qui selon la légende, donnera richesse et déduction fiscale à celui qui saura s'en emparer. Pour arriver à vos fins, il vous faudra croître et pulluler en vous battant à l'aide d'unités, différentes selon les camps. Pour ce faire, vous disposez en général d'une usine automatique que vous devez placer à un endroit stratégique et, à partir de là, développez les unités et constructions nécessaires à la possession du monde : bâtiments divers (casernes, défenses anti-aériennes, aéroports) et unités (infanterie, commandos, blindés... et j'en oublie quelques dizaines d'autres, parce qu'il est pas question que je réécrive ici le catalogue de chez Castorama). Le jeu se déroule en temps réel et j'éviterai (faute de place) d'aborder toutes les tactiques possibles ainsi que les centaines de stratégies mises au point depuis deux ans par les millions de joueurs de C&C. Sachez toutefois que le jeu est livré avec deux CD-Rom, ce qui va vous permettre d'affronter un autre joueur (C&C prend vraiment tout son intérêt en réseau, le joueur solitaire ne pouvant effectuer que les deux campagnes). De plus, innovation par rapport à la première version PC, un client Internet (le Westwood.chat) vous permet de trouver et d'affronter un joueur sur Internet (et ce, à n'importe quelle heure du jour et gratuitement). Est-il encore besoin de préciser que ce jeu est indispensable ?

Bob Arctor



▲ Des cailloux, des petits sentiers, de charmantes élévations minérales, le décor est planté pour un nouvel Armageddon.

- ＋ Le Westwood.chat intégré.
- ＋ Le jeu multijoueur.
- ＋ Le meilleur jeu PC d'il y a deux ans.
- ＋ Une bonne raison de garder son Mac.
- − PPC uniquement.
- − Pour un joueur solitaire, deux campagnes, c'est plutôt léger.

TECHN. 75 DESIGN 70 INTERET 88

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 75** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE SOFTWARE**
■ DEVELOPPEUR **SOFTBANK ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 OU 2**

Ceux qui vont rater ça s'en mordront les doigts jusqu'à l'os. Voici un **must**, un de ces très rares jeux à avoir sublimé le principe de Tetris ... Absolument immanquable !



▲ C'est le fameux coup de la grappe que j'explique ▲ dans les tips : en ajoutant une troisième bulle blanche aux deux autres en haut à gauche, je fais tomber toutes les bulles qui lui étaient rattachées. Quand on joue à deux, les bulles qui tombent sans éclater sont envoyées chez l'adversaire pour lui pourrir la vie.

Puzzle Bubble



Arcade/puzzle - Garçons et filles de 7 à 7 777 ans - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Je ne taris pas d'éloge sur ce jeu de puzzle d'apparence simpliste et gnangnan qui renferme en vérité l'un des softs les plus éclatants, rapides, conviviaux et surtout fédérateurs qu'il m'ait été donné de tester.



Chez nous, à Joystick, on a des voisins bizarres qui ne jouent pas sur PC, mais sur console. Ce sont les étranges testeurs de PlayStation Magazine et de Joypad. Avant, nos rapports étaient assez limités : on passait nos restes de pizza par-dessous la porte de leur bureau et ils nous fichaient la paix. Mais depuis quelque temps, vu le nombre de jeux qui sortent simultanément ou presque sur console et micro, nous sommes amenés à communiquer davantage. Résultat : deux révélation mystiques : Baku-Baku (jeu Sega adapté sur PC en septembre dernier et testé dans le Joy 74) et aujourd'hui Puzzle Bubble.

En bas du tableau, on dispose d'un lance-bulles. En haut, des bulles de toutes les couleurs sont engluées au plafond. On voit à l'avance la couleur de la bulle que l'on va lancer, on vise, on tire, et la bulle s'accroche aux autres. Et lorsque trois bulles de la même couleur se touchent, elles éclatent. Si d'autres bulles n'étaient rattachées au groupe que par ces bulles qui viennent d'éclater, elles tombent aussi. Voilà, c'est tout. L'expérience le prouve, il faut quarante secondes à tout mammifère connu pour piger les règles si on le pose devant un écran. Cette simplicité est l'une des grandes forces de Puzzle Bubble : garçons, filles, gamins, adultes, wargameurs ou fans de foot... tout le monde se retrouve autour d'une partie de Puzzle Bubble ; et à mon avis, une simple partie pourrait résoudre tous les problèmes du Moyen-Orient, de l'Europe de l'Est et de l'Afrique en une seule soirée.

Car même si Puzzle Bubble peut se jouer seul (avec différents modes, niveaux de difficulté, énigmes à résoudre en un nombre de tirs limités, etc.), c'est lorsqu'on y joue à deux qu'il prend du peps. On s'affronte en deux manches gagnantes, et le perdant cède (en grommelant) sa place au suivant. Ceux qui ne jouent pas discutent, boivent des coups, se draguent... On pourra désormais dire sans honte : "Hier, avec des potes, on a passé toute la nuit à jouer à Puzzle Bubble, on s'est éclaté ; d'ailleurs , je me suis tapé Émilie (NDRC : véridique)."

monsieur pomme de terre



▲ Quand on joue seul (ce qui est toujours moins drôle), des bulles "bonus" apparaissent dans certains tableaux. Les éclairs, par exemple, nettoient toute une ligne de bulles, ou les bulles d'eau font carrément tout sauter.

TIPS TECHNIQUE

Pour accélérer les temps d'accès (le jeu n'a pas d'instal'), je vous conseille de copier l'intégralité du CD dans un répertoire et de le démarrer de votre disque dur à partir de pb.exe. Attention, le programme exigera toujours le CD pour s'exécuter.

TIPS JEU

La technique dite "de la grappe", dangereuse mais imparable : repérez un point de fragilité dans votre tableau, formez une grappe de bulles uniquement rattachée à ce point de fragilité. Quand la grappe est assez volumineuse, faites sauter le point faible. La grappe tombe, et on dit alors de l'adversaire qu'il est bien agrappé.

+ Un jeu qui plaît à absolument tout le monde.
+ Original, drôle, mignon sans être gnangnan... Un miracle.
+ Jouable en réseau, null-modem, Internet ou sur le même ordi.
- Ne tourne qu'en VGA 320x200 et sous Win uniquement. Dommage !

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
60	70	85

■ CONFIGURATION MINIMUM 12 MO RAM, CDX2, S-VGA 512 KO
■ EDITEUR MAXIS ■ DEVELOPPEUR MAXIS ■ TEXTE VOIX ET MANUEL FRANÇAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4



Délaissant les rues catastrophées, les fourmilières ou les premières heures de notre planète pour un instant, Maxis se penche sur ce qui est devenu un exercice obligé dans le jeu vidéo : le simulateur de golf.

Sim Golf

Simulation de golf - Tout public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Fidèle à la tradition des Sim, Maxis nous permet de faire joujou avec l'environnement, celui du golf en l'occurrence. Option qui sauve le jeu.

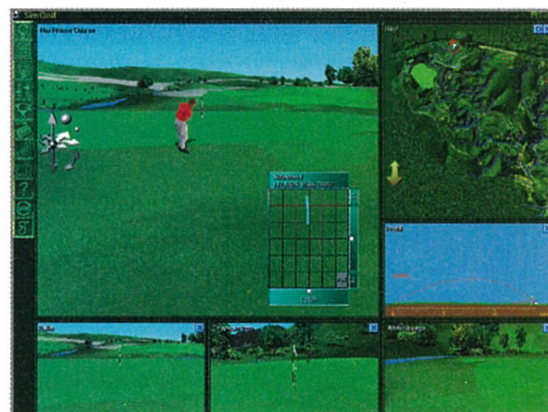
Difficile pour un joueur de ne jamais croiser le chemin d'une simulation de golf, tant celles-ci sont légion sur nos micros, et particulièrement sur PC. Même si - et c'est mon cas - le golf ne vous intéresse pas plus que les courses de rats morts, leur version pixellisée et siliconée s'avère souvent très amusante.

Sim Golf, donc, oui, est amusant. Même si on peut lui reprocher une qualité technique un peu en-deçà de ce que nos bécanes sont capables de faire aujourd'hui, une relative lenteur dans l'affichage du graphisme, lui-même peu renversant. Par contre, son maniement avec la nouvelle création du swing du golfeur par les mouvements de la souris - l'ergonomie donc - est très réussie. On prend le jeu en main rapidement, et avec plaisir.

Malgré tout, on a vu des jeux de golf plus réussis. Mais Sim Golf offre, Maxis oblige, la possibilité de créer ses propres circuits. Ce qui devient vite l'attrait principal du jeu, voire le seul pour certains pervers qui joueront à un jeu de golf sans y jouer, au golf. Créer ses propres parcours est donc un véritable plaisir, et l'interface qui le permet est relativement simple à maîtriser. On dessine les contours, on indique la proportions de collines et de dénivellements, on place des arbres de toutes sortes, des arbustes, les trous, les drapeaux, des maisons des rochers, tout un tas de trucs pour rendre le circuit plus beau ou plus difficile. Mieux encore, Sim Golf est ouvert à toutes les fantaisies puisqu'il est possible d'importer ses propres images au format BMP. Hop, un petit coup de scanner, des retouches sous Photoshop, et bientôt chiens et hommes en cotte de mailles pousseront au milieu du green. Et ça, mince, c'est sacrément drôle.

Seb





▲ Admirez le multi-fenêtrage qui permet de suivre l'envol de votre balle sous tous les angles.



▲ Vedette de ce jeu, l'éditeur de parcours qui permet d'intégrer ses propres graphismes. Ici, j'ai planté des chiens et des hommes-troncs en cotte de mailles. C'est important.



◀ Hop, un petit mouvement de souris, souple mais rapide, et voilà ma petite balle blanche qui s'envole.

- ➕ Le maniement et la création du swing à la souris
- ➕ On peut planter des chiens dans le green
- ➕ L'éditeur de parcours très complet
- ➖ Les effets sonores sont vraiment limite nullards
- ➖ Un graphisme assez moyen, mais on peut tout changer

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
64	65	72

MS DOS 6.22 / 95

CONFIG MINI PENTIUM 100 - 8 MO DE RAM
DÉVELOPPEUR MAGNETIC FIELDS/ANGLETERRE
ÉDITEUR EUROPRESS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS DE 1 À 8

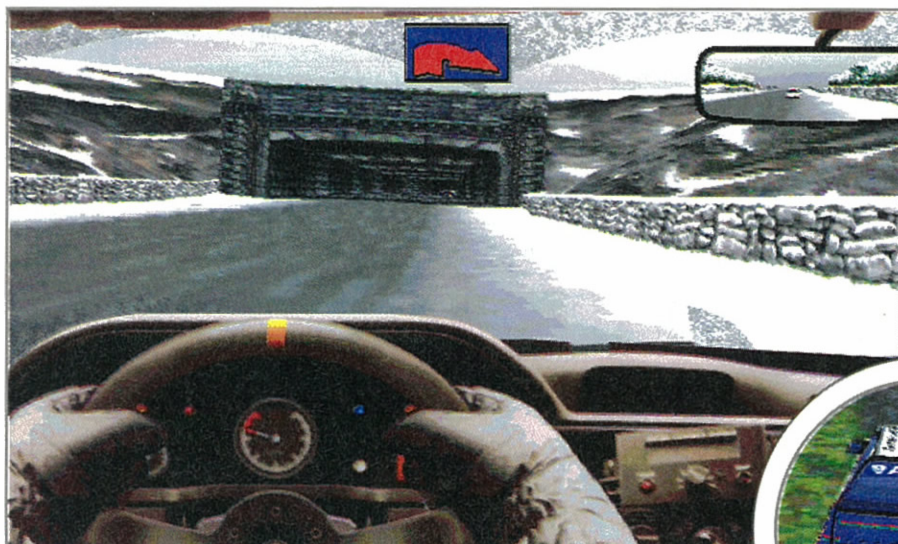
Robert, mon coéquipier de RAC Rally Championship*, va enfin pouvoir reprendre du service après six mois de galère dans les salles de l'ANPE. Cet add-on, destiné au meilleur jeu de rallye du moment, ne lui donnera pas du travail très longtemps, hélas...





The X-Miles Add-on

Course de 'oitures - Tous - PC



▲ *Si les circuits ne sont pas très originaux, graphiquement parlant, leurs tracés sont assez recherchés.*





Moi parler clair dès le départ : pas de RAC Rally Championship, pas de X-Miles. Cet add-on a bien entendu besoin du jeu original pour fonctionner ; si vous n'achetez que l'add-on, pof, vous l'avez dans l'os. Mais retrouvons Robert qui bouillonne d'impatience...

- "Alors Roger, s'il te plaît, cet add-on ?"
- "Ben, à vrai dire, je suis un peu déçu."
- "Tu déconnes, Silvestre, et pourquoi ça ?"
- "Ben à vrai dire, il ne comporte que 10 nouvelles épreuves (contre 28 pour le jeu original) de longueur quelquefois limite et il n'apporte quasiment aucune amélioration, tant au niveau du moteur graphique que du nombre de véhicules disponibles."
- "Ok Donald, mais 10 circuits, c'est toujours ça de pris !"
- "Ben, à vrai dire, les textures sont presque toutes les mêmes que dans le jeu original, hormis le sable et les feuilles qui sont représentés par une texture très similaire, genre jaune sable ou jaune feuille, ça dépend, c'est comme on veut. De plus, les circuits sont un peu courts."
- "Et c'est pour ça que tu refuses de reprendre ta place de navigateur, Arnold ?"
- "Ben, à vrai dire non, RAC machin reste vraiment un excellent produit, dont je conseille l'achat à tous les fanas de courses de 'oitures qui ne l'ont pas déjà fait, mais cet add-on, non vraiment, je ne suis pas emballé."
- "Dis donc, Ta Mère, tu es sûr que c'est la seule raison ?"
- "Ben à vrai dire, non, j'en ai surtout marre que l'on se foute de moi dans les tests, à Joystick."
- "T'es pas un peu con, Gertrude ?"
- "Ben à vrai dire...".

Notez juste, pour terminer, que le mode "X-Miles Arcade" vous invite à enchaîner les dix nouveaux circuits à la suite... Pas facile du tout et assez prenant somme toute. Un add-on qui laisse quand même sur sa faim.

Lord Casque Noir

**voir test du jeu dans le numéro 76*



EN DEUX MOTS

Un add-on un peu simpliste, qui n'innove pas assez. Dommage, le jeu mérite mieux que cela.

- + Le tracé de certains circuits diffère assez des 28 parcours originaux.
- + Un nouveau style de graphisme.
- − On en voulait davantage... des circuits, mais aussi des voitures.
- − Pas assez de paysages différents.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
-	70	60

ATTENTION ! COMMAND & CONQUER NECESSITE PARFOIS LE PORT D'UN CASQUE.

REFLEXION FAITE

COMMAND & CONQUER
LE CONFLIT DU TIBERIUM
LA MUSIQUE

COMMAND & CONQUER
ALERTE ROUGE
LA MUSIQUE

MUSIQUE ORIGINALE
COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE

Westwood STUDIOS

Prix unitaire 69F TTC



Retrouvez l'ambiance mythique de Command & Conquer à travers les musiques originales des jeux : Le Conflit du Tiberium, Opérations Survie et Alerte Rouge. À la croisée entre Rock Progressif, Hardcore et Techno, tous les morceaux, composés et mixés par les Studios Westwood, vont vous replonger dans la bataille. 37 titres sur 2 CD audio de folie à un prix canon. Port du casque obligatoire ! ! !

COMMAND™ & CONQUER

3615 VIRGIN GAMES*

08 36 68 94 95*

http://www.virgininteractive.fr

*2,23F TTC la minute

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE

Selon la loi Informatique et Liberté du 6/1/78, vous disposez d'un droit d'accès aux informations vous concernant. Si vous ne voulez pas apparaître dans nos fichiers, il suffit de nous le notifier par écrit.

V.I.E SARL au capital de 50.000 Fr. - RCS : B 388 263 253 - SIRET : 388 263 253 000 22 - APE : 514 F - TVA intracommunautaire : FR 9438826325300014.

Bon de commande à expédier avec le règlement à :
VI/NCC BP 319000 - 13853 Aix-en-Provence cedex 3
Tél. : 04 42 16 52 22 - Fax : 04 42 16 52 13 - WEB : http://www.virgininteractive.fr
Référence CD Audio Command & Conquer : Le Conflit du Tiberium : CD001
Référence CD Audio Command & Conquer : Alerte Rouge : CD002

Nom : ____________ Prénom : ____________ Age : ____________
Adresse : ____________ Tél. : ____________
Code postal : ____________ Ville : ____________ Pays : ____________
Je règle par : ❑ Carte bleue ❑ Eurocard - Master Card ❑ Chèque bancaire (à l'ordre de VIE/NCC)
n° : ____________ Date d'expiration : . . / . . / . .
SIGNATURE : (Pour les mineurs signature des parents obligatoire)

Références	Quantité	Prix
FRAIS DE PORT :		
Pour la France Métropolitaine et la Corse	+ 15 F	
Pour DOM TOM et CEE	+ 25 F	
Pour l'étranger (autres pays que CEE)	+ 30 F	

JOYST

■ CONFIGURATION MINIMUM 486 DX4 100 8 MO RAM CARTE VIDÉO S-VGA ■ EDITEUR ALSYD MULTIMEDIA
■ DÉVELOPPEUR AVALON HILL USA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2 E-MAIL/HOT SEA

Tiré du grand jeu de plateau qui fête son seizième anniversaire, l'adaptation micro de WS & IM nous promettait de grandes reconstitutions de batailles navales.



▲ La fiche individuelle d'un bâtiment : c'est ici que l'on gèrera l'allocation de l'équipage.

Wooden ships & Iron Men

Wargame - Débutants - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Le fanatique du jeu de plateau enverra paître le produit quelque part dans les Açores, où il ne produira qu'un plouf modéré. Quant au novice, il lui restera un jeu facile, avec l'espoir qu'Avalon Hill sortira un patch de 60 mégas pour améliorer tout cela. Ça serait la moindre des choses !





Qu'est-ce qu'on se marrait, dans les années 80, lorsqu'on était joueur de wargames ! Pour l'amateur, WS & IM figurait en bonne place car il avait tout pour plaire : des canons, des bateaux, d'autres canons, des hommes à demi nus. Quel panard de pouvoir revivre les temps joyeux de la marine à voile.

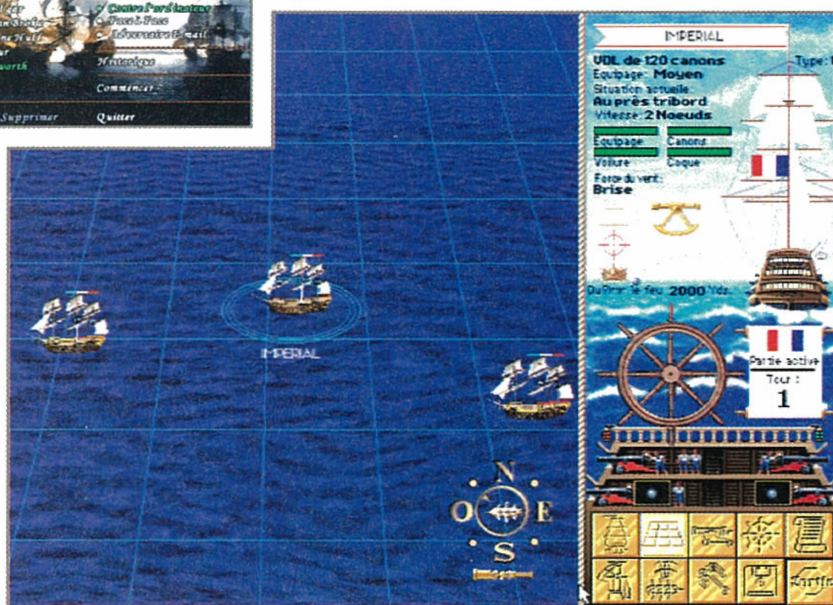
Le principe

Le principe du jeu est semblable à un script hollywoodien : deux bateaux face à face, ils se tirent dessus, l'un aux boulets chaînés pour trouer les voiles, l'autre à la mitraille pour décimer l'équipage ennemi. Soudain, le capitaine du bateau à gauche se rend compte que sa coque prend l'eau, alors il s'écrie : "Ma coque prend l'eau". L'équipage s'affole, il se rend compte que le bateau va sombrer. Les hommes procèdent donc à l'échange rituel de slips et se rendent aux Français. Chouette, non ? Bon, dans le jeu micro, ça se passe pas exactement comme ça. Après un interminable générique (tip technique : appuyer sur «escape»), on est confronté à trois choix : jouer l'un des 18 scénarios historiques, entrer dans le mode Campagne ou Quitter. Les scénars déclinent les conflits des grandes nations de l'époque post-révolutionnaire (France - USA ou UK) . Le mode Campagne nous confrontera, après avoir rentré le nom du capitaine, à une suite de pages textes (en anglais) décrivant les rencontres sur l'océan, et à un choix insidieux : attaquer ou ne pas attaquer. Après quelques minutes de jeu, on s'apercevra rapido que le jeu est plutôt ciblé débutants. En fait de terrain de jeu, on a la mer à perte de vue. Pas une seule fois on y aperçoit une île, un port ou même le moindre caillou.

Après un choix de vue en mode Plan ou semi-axonométrique, on tentera tant bien que mal de mener le conflit à bien. Pour avancer, il faudra aller au cœur du navire et allouer des hommes aux voiles en les enlevant de l'armement ou des manœuvres. Là est le secret de ce jeu : savoir gérer le personnel, faire son devoir d'encadrement et payer en écus... mais en écus bruts (si l'on est du genre tire-au-flanc, on pourra tout passer en mode Automatique, y compris l'abordage ; et là, l'ennui se trouvera à la fois à tribord et à bâbord). Lorsque vous serez à portée de canon, vous tirerez une bordée sur l'un des trois points névralgiques : voiles, équipage, ligne de flottaison. Si le besoin s'en fait ressentir, l'autre bateau baissera ses couleurs et se rendra. Pour bouger avec célérité, il faudra aller dans le sens du vent. Tiens ! c'est aussi un peu le secret de Ben johnson : plus on va vite, plus on va rapidement.

Les icônes des bateaux sont ridiculement petits, et plus on se rapproche, plus ils sont laids. L'auteur du graphisme est à passer à fond de cale, histoire qu'il aille enseigner sa théorie des interfaces aux lamproies. De même, lors des abordages, il ne faudra pas espérer voir une quelconque reconstitution de l'escarmouche ou même une illustration : on aborde ici monsieur, on ne pose pas pour une peinture. Tout ça pour vous dire que le résultat est assez décevant. Le fait que ce jeu s'adresse aux débutants n'excusera sans doute pas le fait que les animations de bateaux soient moches, et que l'on ne puisse pas, comme sur la version Apple 2, modifier les navires ou même choisir la composition de son escadre.

Bob Arctor



◄ Vue axonométrique de la petite escadre : la boussole indique la direction du vent..

+ Adaptation d'un grand classique.
+ Principe très simple, idéal pour le grand public.
− Ratage de l'adaptation.
− Graphisme vieillot.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
40	50	68 Débutants / 60 Wargamer

L'AVENTURE QUI VOUS PLONGE AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE



PRODUCTEUR EXÉCUTIF **ROBERT DE NIRO** ET JANE ROSENTHAL

EFFETS SONORES ET MUSIQUE **STEVEN TYLER** ET **J. PERRY** D'**AEROSMITH** DIRECTION ARTISTIQUE **MARK RYDEN**

VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR LES SECRETS D'UN VISIONNAIRE DE GÉNIE, UNE INCROYABLE MACHINE ET UNE DEMEURE REMPLIE D'ÊTRES EXTRAORDINAIRES. IL FAUDRA PENSER JUSTE, RÉAGIR VITE ET FAIRE APPEL À TOUTE VOTRE INSPIRATION POUR REMETTRE EN ROUTE LA MACHINE DE LA CRÉATION ET RESTAURER LE POUVOIR DES NEUF MUSES. PLONGEZ AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE, PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE 9.

SORTIE DE LA VERSION PC CD ROM EN FRANÇAIS LE 9 AVRIL 1997





GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT Interactive* **Ligne GT : 08 36 68 14 11***

*2,23fr/min.

Test

CONFIGURATION MINIMUM **68040 12 MO RECOMMANDÉS 45 MO DE DISQUE DUR OPTIMISÉ POWERMAC**
EDITEUR **GT INTERACTIVE** DEVELOPPEUR PAYS **LION SOFTWARE ÉTATS-UNIS** TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Final Doom

Doom - 15 ans et plus - Mac CD-Rom





EN DEUX MOTS

NT-Évolution est orienté recherche de sortie, et The Plutonia Experiment est axé sur la destruction massive de monstres. Rien de bien original. Cependant, la version complète du jeu est comprise dans le package.



Dans la série "On prend les mêmes et on recommence", voici Final Doom. Deux nouveaux épisodes vous sont proposés : TNT-Evolution et The Plutonia Experiment. Chacun d'eux est constitué de 32 niveaux. Si le premier est plutôt du style "Je-me-prends-la-tête-pour-trouver-cette-satanée-sortie", le second est plutôt du genre "Mince-j'ai-plus-assez-de-munitions-pour-exploser-le-milliard-de-monstres-qui-me-bondissent-dessus". Comme ça, y a le choix. Tout cela serait intéressant si les concepteurs avaient fait preuve d'un peu plus d'originalité dans la conception de ces aventures. Ainsi, on aurait aimé découvrir de nouvelles armes, monstres, textures et sons plutôt qu'une énième série de niveaux. On trouve facilement certains WAD largement supérieurs à Final Doom. Cela dit, la version complète du jeu est fournie (version 1.03), ainsi que tous les éléments pour jouer en réseau. À réserver néanmoins aux inconditionnels de Doom.

Tibérius

- \+ 32 niveaux
- \+ Version complète du jeu
- \- Manque d'originalité
- \- Peu de nouveautés

TECHN.	DESIGN	INTERET
80	60	50

Test

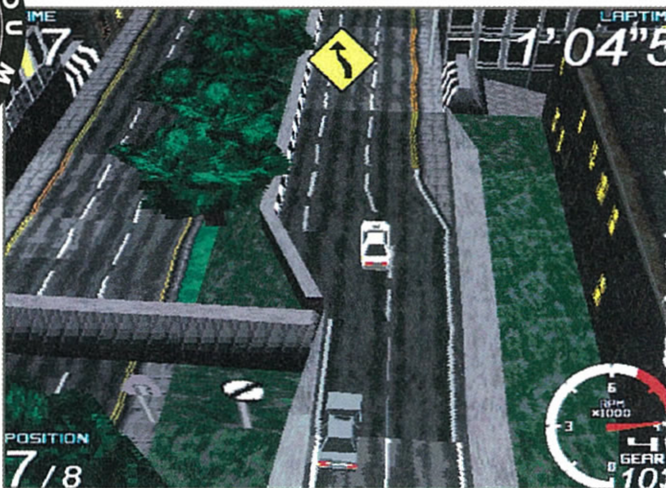


CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 133** EDITEUR **PSYGNOSIS**
DEVELOPPEUR **CLOCKWORK GAMES** TEXTES ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 OU 2**

Speedster

Arcade - Tout public - PC CD-Rom





EN DEUX MOTS

Un petit jeu de bagnoles purement arcade, sans prétention, en vue du dessus. Le mode deux joueurs en écran splitté apporte indéniablement un plus, mais on est très loin du génie de Death Rally.



Je joue dans le noir, tous volets fermés. Je joue à Speedster, un jeu de bagnoles en vue du dessus. Pourtant, il fait beau. Mes potes m'appellent pour m'inviter à des fêtes où il y aura plein de gonzesses. Des jolies, à poil sous leurs vêtements. Mais non, il faut que je finisse mon test. Il est pas génial ce jeu. Loin d'être assez génial pour me faire oublier tout ce que je rate en ce moment même. Seize bagnoles, neuf circuits, juste les quatre flèches pour se déplacer : de l'arcade quoi, façon Micromachine, mais en bien moins rigolo. Les circuits sont beaux, en 3D, c'est-à-dire que des fois ça monte, des fois ça descend, parfois même on passe sur et sous des ponts... bon sang, toutes les chouettes nanas qu'il devait y avoir à cette fête. Y a une option à deux joueurs sur écran splitté aussi, mais pas sur un même clavier : l'un des joueurs est obligé d'utiliser un pad ou un volant. J'aurais même pu embarquer une nana et l'inviter à jouer à Speedster chez moi. En haute résolution, ça tourne sous Windows à une vitesse de lombric tétraplégique, même sur P166. C'est très potable en basse résolution, mais du coup c'est trop moche. Alors quel intérêt ? Eh bien, pas grand intérêt. Surtout qu'il existe un soft dénommé Death Rally qui enterre Speedster vivant.

monsieur pomme de terre

- \+ La vue du dessus est jolie, agréable et bien gérée
- \+ Neuf circuits, 16 bagnoles dont plein de customs bizarroïdes
- \- Speedster n'a rien de vraiment emballant
- \- Bi-Pentium 200 minimum pour apprécier la haute résolution!



TECHN.	DESIGN	INTÉRET
60	70	55



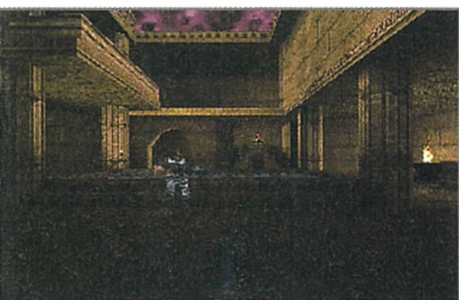
Des niveaux super-complexes et des monstres à foison : les nuits vont encore être trop courtes.

Quake Mission Pack n°2 : Dissolution of Eternity

Doom - Tout Public - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Ce second add-on de Quake ne dépareille pas de la famille. Pour le dernier de la lignée, Activision joue la carte de la qualité.



▲ Vous avez vu, là ? C'est Steph, le mec censé convertir les photos de Joystick, mais qui préfère jouer à Quake (c'est un grand fan). Si la photo est en noir et blanc – enfin surtout en noir – vous saurez pourquoi...



On ne présente plus Quake. Sa réputation le devance ou le poursuit, ça dépend des goûts. Jusqu'à présent, un seul add-on officiel, Scourge of Armagon, était sorti. Il ne brillait pas beaucoup par la richesse de ses nouvelles acquisitions. Ce second addenda, Dissolution of Eternity, se révèle supérieur.

Encore plus vicieux (et plus sanglant), il incorpore de nouveaux scénarios multi-joueur ainsi que de nouvelles armes et monstres. La partie à un seul joueur s'avère particulièrement ardue en raison de la complexité des niveaux, truffés de caches et où les pièges semblent totalement invisibles. Vous passerez beaucoup de temps à revenir sur les anciennes sauvegardes pour réussir un unique passage. Les monstres, plus nombreux, sont aussi plus meurtriers. En revanche, la puissance des armes va en augmentant. Un seul jet de multigrenade suffit désormais à éclater cinq zombies. Mais certains monstres sont très retors. Disposés dans des endroits stratégiques : les éviter ou les tuer relève pour ainsi dire de l'impossible. Deux objets supplémentaires font leur apparition : la ceinture antigravité permet de sauter plus haut et le bouclier vous protège des coups. Le jeu multijoueur présente un nouvel intérêt, puisqu'on peut désormais capturer des drapeaux adverses et s'affronter en équipes. Ceux qui en ont marre de tuer les copains un par un peuvent faire corps et attaquer en bataille rangée pour chiper les drapeaux. Quant à l'ambiance, elle est toujours très soignée : les décors s'inspirant de civilisations disparues sont de toute beauté, et la musique est toujours d'aussi bonne qualité. Sera-ce le dernier add-on ? On l'espère, car le suivant ne saurait être meilleur. Ce soft est à déconseiller aux joueurs aux mains innocentes qui n'ont jamais touché à Quake auparavant, car ils risquent de souffrir.

Kika





Les objets

Le bouclier - cela va de soi - diminue les dommages reçus.



La ceinture antigravité ne vous permet pas de voler. En revanche, avec elle, vous faites des sauts de puce géante.



Les monstres

Voici un petit descriptif des nouveaux monstres que l'on trouve dans cet add-on. Ce n'est pas la peine de chercher le boss, je vous laisse le soin de le découvrir par vous-même.


Phantom Swormen. Ce sont des spectres qui vous attaquent avec deux grandes épées.


L'Overlord flotte dans les airs. Il vous balance des boules d'énergie. Ses attaques pardonnent rarement.

Le Wrath est de la même veine que l'Overlord : son attaque favorite est le lancé de boules de feu. Il est plus que recommandé de le canarder une fois bien planqué.


Les statues sont en général groupées et vous attaquent quand vous passez à côté. Leur proximité les rend très dangereuses. Il ne faut pas hésiter à fuire pour les attendre dans un recoin.


Les Hell Spawn ressemblent étrangement à des shamallows à la menthe. Le seul petit problème, c'est qu'elles sont très voraces et éclatent quand on leur tire dessus.

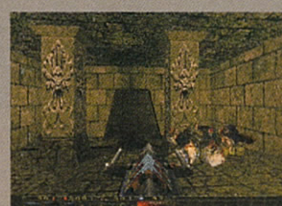

Electric Eels. Les anguilles électriques sont apparemment les plus inoffensifs des monstres que l'on trouve dans Quake. Mais ne vous y trompez pas : elles se promènent très souvent à plusieurs dans les rivières. Leurs attaques, si vous ne réagissez pas très vite, seront mortelles.

Les armes

Ce ne sont pas de nouvelles armes, ce sont de nouvelles munitions. Pour les utiliser, il suffit d'appuyer deux fois sur la touche correspondante.


Multigrenade : lancé à partir du lance-grenades, le projectile se sépare en cinq grenades. Les ogres peuvent aussi en être équipés.


Multiroquette : projeté par le lance-roquettes, la munition se fragmente en quatre roquettes.


Le plasmagun quadruple les effets du Thunderbolt.



Les deux armes à clous se chargent de clous de lave pour infliger plus de dégâts.


▲ Çette statue est une fausse : dès que vous la dépassez, elle vous attaque. Il est difficile de s'en protéger dans la mesure où, en général, elle prend vie dès que vous vous trouvez près d'elle.

Encore plus vicieux, encore plus sanglant.





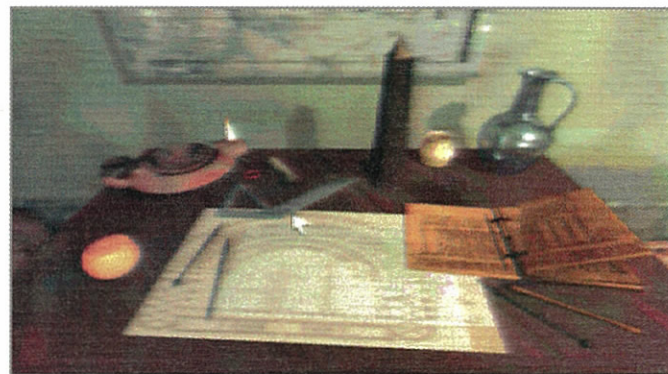


- ➕ Nouvelles armes.
- ➕ Nouveaux monstres.
- ➕ Toujours plus sanglant.
- ➖ Niveaux multi-joueur très bien réalisés.
- ➖ Difficile, très difficile...

TECHN. 68 | DESIGN 73 | INTÉRET 76



Quoi de plus agréable qu'une petite balade dans la Rome antique, deux cents ans ap. J.-C., pour démasquer un fauteur de troubles mystérieux.



S.P.Q.R.

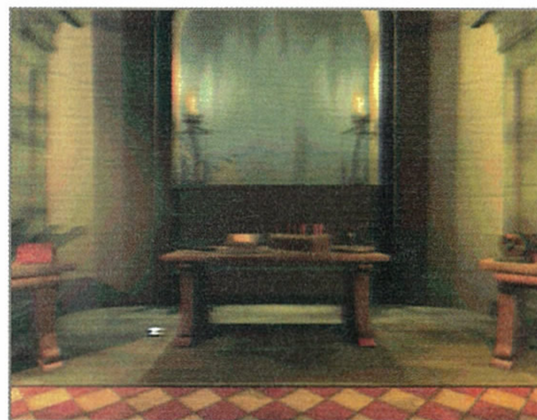
Réflexion - Tous joueurs - PC & Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS

S.P.Q.R. (Senatus Populusque Romanus) vous conduit à travers les us et coutumes de la Rome antique. Ce soft est une mine de renseignements particulièrement riche. Mais le principe de jeu consistant à vivre l'histoire par procuration - indépendamment de la résolution des énigmes - tue sa jouabilité.

Cornélius vivait sous le régime de Septime Sévère. Malgré le poids des années qui vous séparaient, vous étiez son disciple. Aussi, vous ne pouviez refuser de répondre à son appel au secours.

La Rome antique était menacée de destruction. Sévère, l'empereur, l'avait dirigée d'une main éponyme depuis l'année 193 de l'ère chrétienne. Porté au pouvoir par des troupes provinciales, il avait dû tuer quelques sénateurs et faire siennes leurs richesses pour se faire obéir. Malgré sa citoyenneté romaine, les Italiens se souvenaient encore que sa famille n'avait droit à cette reconnaissance que depuis quelques années. Certes, il avait suivi un cursus politique classique qui l'avait mené au rang de sénateur. Mais certains lui reprochaient de se conduire comme un conquérant de Rome. La redistribution des richesses et des honneurs vers les provinces romaines n'amélioraient pas son image de marque auprès des politiques romains. De plus, la chasse à la corruption qu'il leur faisait subir les rendait furieux. Mais son armée campait près de Rome. Il n'était donc pas question de l'assassiner (mille et une manières existent cependant pour discréditer le pouvoir...). Ses défauts, comme sa brutalité militaire, l'avaient fait haïr même des barbares contre lesquels il s'était battu. Beaucoup pouvaient lui en vouloir.

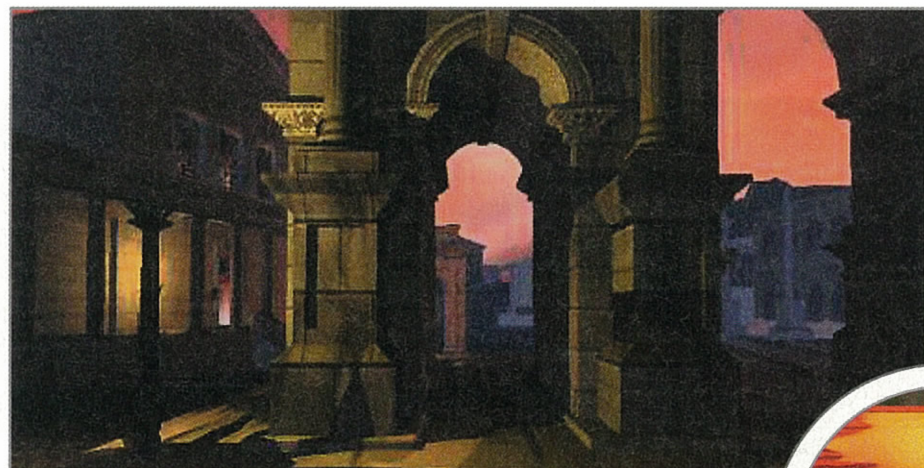




Quand Cornélius me parla d'un Calamitus qui semait l'effroi dans tout Rome, je compris que pour éviter le chaos, il fallait à tout prix le démasquer. Septime Sévère devenait fou. Des gens disparaissaient. C'est ainsi que mon maître fut lui aussi emmené par ses sbires. Il fallait absolument démasquer le coupable des ténèbres naissantes.



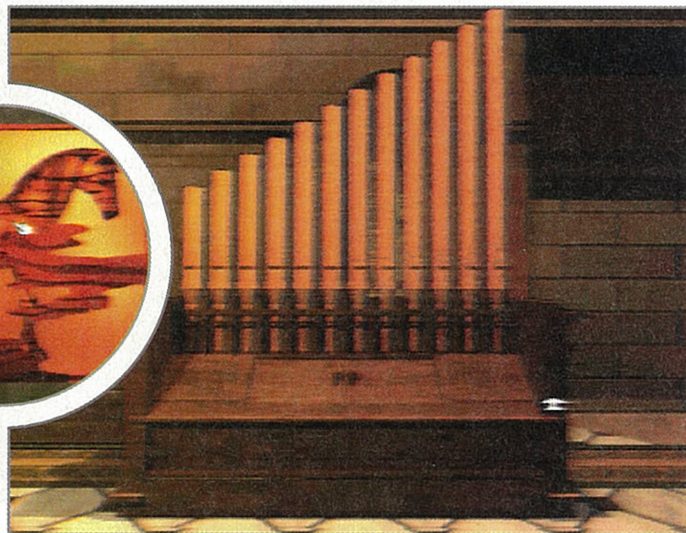
L'exploitation de séquences animées durant la lecture des journaux intimes, amène un souffle de vie égayant le jeu.



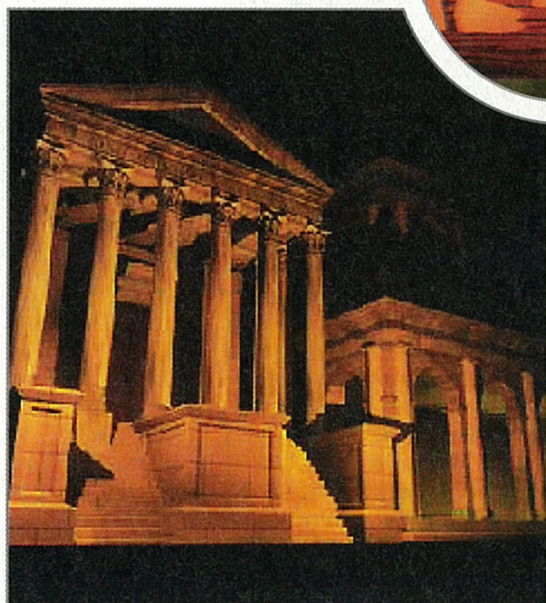
Il fallait absolument démasquer le coupable des ténèbres naissantes







▲ *Pour ouvrir le passage secret, il suffit de jouer de l'orgue en connaissant son précédent propriétaire.*



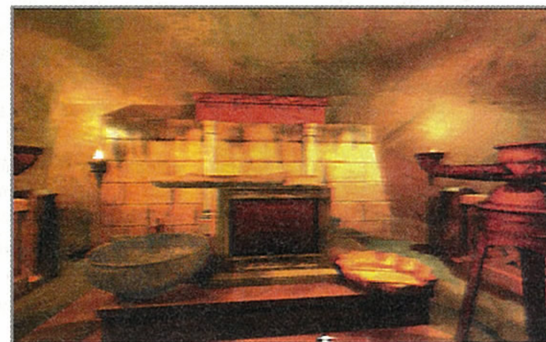
Une précieuse machinerie

L'enquête débute donc dans la Cloaca Maxima (les égouts de Rome), sous l'atelier de Cornélius. Votre maître, dans sa sagesse, est prévoyant. S'attendant à être emprisonné par l'Empereur, il vous a laissé des indications quant au fonctionnement des mécanisme de son atelier ainsi que des renseignements sur les gens qu'il soupçonne d'être en cheville avec Calamitus. Une ingénieuse machinerie va vous permettre de suivre les actions et les pensées de cinq personnages, au jour le jour, sur une année. Une fois leur journal intime découvert, cette machinerie vous donnera les indices nécessaires à la résolution des énigmes qui se posent à vous. Ainsi, vous pourrez prévenir et réparer les dégradations de Calamitus. Ce jeu de réflexion met votre esprit largement à contribution. Pour parvenir à résoudre l'intrigue et démasquer l'espion, la lecture des documents disponibles est vitale.

La Rome que vous y découvrez est celle de l'an 205 ap. J.-C. L'action se déroule sur le forum. Tous les bâtiments de l'époque sont reconstitués en 3D. Vous déambulez dans les rues. Dommage, tout au long de vos pérégrinations, vous ne rencontrez aucun être humain. Le seul témoignage de vie que vous possédez est le



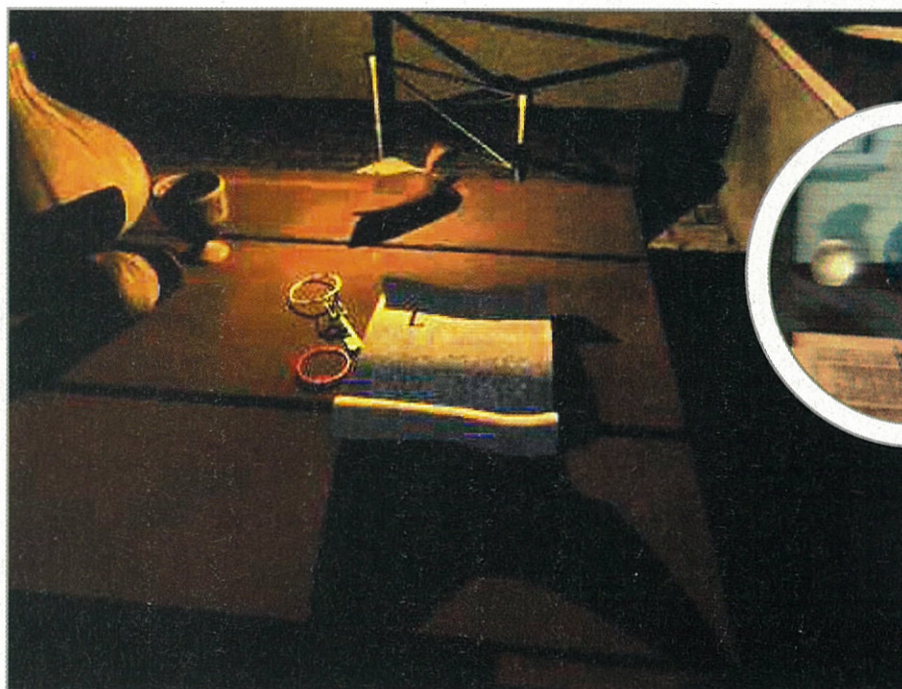
▲ *La société Ancien Sites (sur internet **anciensites.com**) propose d'autres reconstitutions de villes disparues pour lesquelles on peut voter .*



Test
S.P.Q.R.



CONFIG MINI **PENTIUM 100** — EDITEUR **GT INTERACTIVE SOFTWARE** — DEVELOPPEUR **CYBERSITES USA**
TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1**







L'interface du jeu est reliée à la machine temporelle de Cornélius. Son atelier vous livrera ses secrets. Avant de l'utiliser, ne négligez pas de lire tous les documents qu'il vous a laissés.

La machine temporelle de Cornélius a quelque problème à chaque changement de saison. Elle vous ramène alors automatiquement à l'atelier de votre maître pour que vous répariez ses mécanismes.

Le format n'est pas hybride : il y a un CD PC et un CD Mac. Si vous désirez avoir un aperçu du jeu, Cybersites, le site Internet des développeurs, vous donne rendez-vous au www.cybersites.com



journal intime des suspects. Leurs écrits sont consultables : ils vous donnent toutes les indications suivant leurs préoccupations culturelles de l'époque. Une autre source de renseignement est l'"Acta Diurna", journal officiel de l'époque qui note tous les événements d'une journée. Il vous indique les lieux des exactions de Calamitus. Ces comptes rendus de l'activité de la cité par jour vous conduisent à connaître sur le bout des doigts la vie des Romains de l'époque. Tout y est noté. Aussi bien les coutumes que les mœurs. C'est un complément parfait aux cours d'Histoire développés dans les écoles. De plus, rassurez-vous sur la véracité des sources, la collecte des documents a été effectuée sur la somme des écrits publiés jusqu'à aujourd'hui. Les développeurs en ont retiré une richesse historique et une somme de détails qui rendent ce jeu impressionnant. Pour la petite histoire, sachez que l'historien Pierre Miquel, monsieur très sérieux, lui a donné sa caution.

Hélas, malgré l'intérêt évident de ce soft, le côté ludique a été un peu abandonné. Certes, le plaisir de se promener dans une reconstitution 3D du forum est inégalable, mais la musique monotone et le peu de vie de l'ensemble risquent de décourager la majorité des joueurs. Le procédé utilisé pour mener l'intrigue nuit à la spontanéité du jeu. La lecture des documents s'effectuant par jour devient vite lassante. L'absence de personnages avec qui discuter se fait plus cruellement sentir. À part les puzzles qui lui donnent l'occasion d'avancer dans sa quête de la vérité sur Calamitus, le joueur est spectateur de l'action. Le forum est très beau. Mais on y tourne vite en rond en attendant que le temps passe. Les programmeurs ont eu la bonne idée de nous permettre d'avancer ou de reculer à loisir dans le temps. OUF ! Sauvé. Seulement, vous vous rendrez vite compte que la complexité de l'intrigue nécessite de ne manquer aucun événement. Il ne faut pas hésiter à revenir en arrière pour vérifier que vous n'avez rien oublié. Une autre bonne idée est le plan qui permet une télétransportation à certains points, évitant ainsi les incessants allers-retours d'un bout à l'autre du forum.



Une documentation très riche

J'imagine très bien les parents se précipiter sur un jeu qui, pour une fois, a le mérite d'apprendre quelque chose aux plus cancres d'entre nous. Pauvres chères têtes blondes qui n'y couperont pas. Je reconnais cependant que ce soft est de très bonne qualité. Son graphisme a le don d'offrir une balade comme jamais on n'aurait pu en rêver. La richesse de sa documentation en fait une œuvre de référence consultable autant par les scolaires que par les férus d'histoire romaine. De plus, l'aventure est d'une complexité qui ralliera à sa cause les plus intellectuels d'entre nous. Les autres seront vite lassés des innombrables lectures qu'elle impose.

Kika

- \+ La balade 3D sur le forum de la Rome antique
- \+ La somme de renseignements accessibles
- \+ Après avoir joué, on se sent moins ignare
- \- Le côté ludique sous-exploité

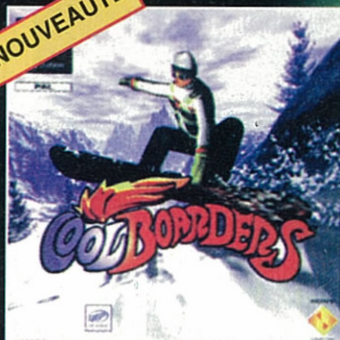


TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT Culturel	INTÉRÊT Joueur
75	76	84	71

36 17 GAME OVER

Connectes toi et reçois les nouveautés !

NOUVEAUTE



NOUVEAUTE



NOUVEAUTE



1 Connectes toi sur 3617 GAME OVER.
2 Laisses tes coordonnées.
3 Choisis ton jeu.
4 Nous te l'envoyons chez toi.
5 Tu ne paies que la communication

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Formula 1
Time commando
Tomb Raider
Dark Forces
Pandemonium
Die hard
Total NBA 97
Sega rallye
Destruction derby 2
Etc...





TM TM

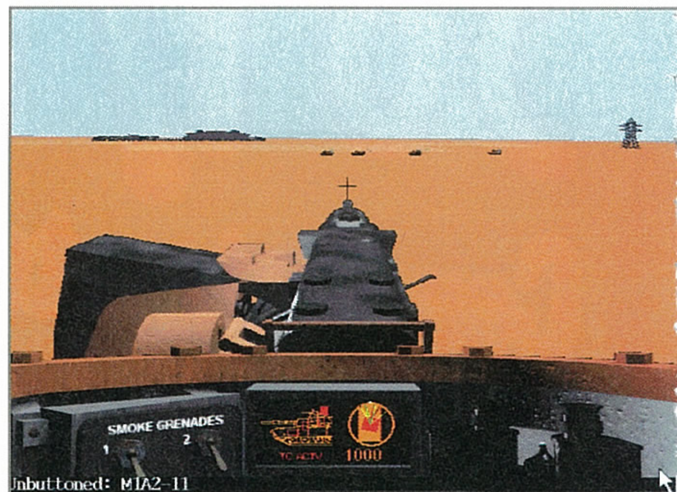
*Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5.57 F/mn).
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Créa ACTIV POLLEN ☏ 04 91 74 20 20

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 16 MO RAM S-VGA W95 CD 4X** ■ DEVELOPPEUR **I-MAGIC, ÉTATS-UNIS**
■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **RÉSEAU LOCAL OU PAR INTERNET EN COOPÉRATION**

Eh bien non, il ne s'agit pas d'un simulateur de berger mais bel et bien d'un char. Puisqu'il commence à faire chaud, ici au moins vous serez à l'ombre.

iM1A2 Abrams

Simulation - Tout Public - PC CD-Rom



Fer de lance de la technologie des blindés, le Abrams M1 est le char lourd qui bénéficie d'une technologie comparable à l'avionique des chasseurs actuels : de multiples désignateurs de cibles, des décisions d'attaque prises au niveau du chef de char puis réparties parmi les membres de l'équipage ainsi qu'un système de navigation par positionnement GPS. Le contrôle de tir est pareillement assisté par informatique : hausse du canon, vitesse du vent, vitesse relative à la cible et type de munitions constituent les données gérées en temps réel par l'électronique embarquée. Mais cet engin utilise aussi les techniques de camouflage traditionnelles comme les écrans de fumée imperméables aux systèmes de visée actuels. Le M1 a fait fureur lors de la dernière escarmouche en Irak, où il constituait la principale force d'avancée au sol.

EN DEUX MOTS
Un remarquable simulateur mais bien pauvre en ce qui concerne le graphisme.. Les scénarios des trois campagnes sont très bien ficelés, et le gameplay, pour peu que l'on apprécie les blindés, est excellent.





TIPS JEU:
Ne jamais négliger les positions élevées pour le tir, ne pas hésiter à débrayer le mode de hausse automatique pour tirer en manuel.

À l'instar du Westwood Chat, le site de I-Magic vous proposera de pouvoir jouer à l'œil à iM1A2 sur le Net. Cela risque de donner des campagnes militaires mémorables dès que ce site fonctionnera, chaque joueur pouvant se battre en head to head ou en mode Collaboration dans le même char.

On compte trois hommes d'équipage dans ce véhicule : le chef de tank, le canonnier et le conducteur. Dans le jeu, ces trois rôles sont particulièrement bien simulés : le chef de char gère l'interface tactique avec la carte et donne ses ordres de visée au tireur, pendant que le conducteur tentera une action évasive ; car à l'instar du Leclerc, ce char peut pointer son canon vers une cible et faire feu en roulant dans un laps de deux secondes après visée. Contrairement à ses illustres prédécesseurs, ce jeu n'est pas un bête shoot-them-up mais une véritable simulation ; et le joueur devra utiliser la moindre des ressources offertes par le terrain ou la technologie, et surtout apprendre, à l'instar de Mechwarrior, à désolidariser l'orientation du canon de la direction suivie. Les quatre postes (en comptant la tourelle mitrailleuse) sont assez fidèles à l'original, et après une heure d'entraînement, il ne sera plus difficile de gérer habilement ces trois fonctions à la vitesse lumière.

Le terrain, le graphisme

Malheureusement, la représentation graphique n'est pas à la hauteur du réalisme et de l'intérêt du jeu.
Utilisant Direct 3D, la modélisation du terrain est assez pauvre malgré des reliefs restituant assez bien l'endroit dans le monde où se déroule le scénario. On y trouvera toutefois des postes avancés et des fermes où combattre les différents "habitants" (vaches, chevaux, poules). La représentation des véhicules est plutôt bien faite avec les camouflages déclinés en deux tons (hiver et été) offrant ainsi un très agréable camaïeux avec le sol.



La carte tactique

Outre la base de données de véhicules que le M1 intègre pour permettre l'identification d'une cible de façon quasi-automatique, le chef de tir peut profiter d'une carte à échelle tactique où sont représentées les unités présentes sur le champ de bataille, y compris les unités ennemies lorsque celles-ci sont soit vues, soit désignées par une visée laser. C'est aussi sur ce plan que l'on va, en tant qu'officier, donner des ordres à nos différents alliés. Plusieurs types de représentation sont disponibles, du simple cliché satellite à la vue thermique en passant par les courbes de niveaux. On y déploiera les unités en leur assignant les désormais très traditionnels waypoints ; et par un clic droit, on obtiendra une liste d'ordres préétablis à leur donner. C'est aussi ici que l'on pourra donner les ordres de tir de l'artillerie en jouant le rôle de "forward observer" pour diriger les pilonnages.

Campagnes

Trois campagnes sont disponibles : Iran, Ukraine, Bosnie. Malgré leur peu de réalisme géopolitique, elles sont très vastes et les multitudes d'options d'avancée sur la ligne de front au niveau des scénarios recréeront un certain niveau de dynamisme. Au début de chaque campagne, vous aurez le choix entre deux niveaux de jeu : officier ou sous-off. En tant que sous-lieutenant, on vous déchargera de toutes les tâches stratégiques, puisque vous n'aurez à commander que votre escouade. Au contraire, en tant qu'officier vous pourrez diriger la compagnie dans son ensemble, y compris les forces de soutien de l'artillerie et les unités aériennes de support-sol. Comme dans Steel Panthers 2, vous aurez un budget pour "acheter" les différents groupes dont vous pourriez avoir besoin après avoir vérifié l'importance des forces ennemies, grâce à un briefing de la reconnaissance. Les scénarios consisteront, dans la plupart des cas, à des attaques et des prises d'objectifs ; ou souvent, il faudra tenir quelques heures pour assurer une tête de pont avant d'avoir droit à la relève. Plus croustillants toutefois, les scénarios de retraite où votre compagnie constituant l'arrière-garde sera attaquée par ce qui a l'air de constituer les dernières réserves velléitaires des compagnies de blindés soviétiques.

Bob Arctor

+ L'ambiance réaliste du champ de bataille.
+ L'intérêt des scénarios.
+ Le grand nombre d'options de difficulté de jeu.
- Le très laid menu des campagnes et le graphisme.
- L'encyclopédie des ennemis très succincte.

TECHN.	DESIGN	INTERET
68	55	74

En bref

CONFIG MINI PENTIUM 60, 8 MO RAM
EDIT. MINDSCAPE — DÉV. CRYO FRANCE
TEXTES ET VOIX ANGLAIS — NBRE DE JOUEURS 8

Megarace 2

Course de voitures - Tous joueurs - PC CD-Rom

La version MMX de Megarace 2 n'apporte que peu de choses aux actuels propriétaires de ce très beau jeu de courses de voitures. Les possesseurs du nouveau processeur d'Intel bénéficieront d'un graphisme légèrement plus fin et d'une animation plus rapide. Pour le reste, ben, rien de neuf, il s'agit d'un jeu de bagnoles très agréable graphiquement parlant, mais dont la jouabilité peut contrarier les joueurs les plus blasés. Si vous ne possédez pas Megarace 2, je vous invite à consulter le numéro 72 de Joystick (juin 96), afin d'en apprendre un peu plus. Dans le cas contraire, seuls les fanas de la dernière extrêmité se sentiront prêts à lâcher quelques sous pour cette version. Comme vous êtes des maniaques du détail, vous remarquerez que la note donnée aujourd'hui est nettement plus basse que celle de l'année passée. Mais je vous rappelle que la notation a été revue à la baisse, et qu'entre-temps de nouveaux jeux de bagnoles ont fait leur apparition. Ceci expliquant cela. Au fait, la version MMX d'Azrael Tears est également disponible, pour ceux que ça intéresse.

Fishbone

TECHN. 75 — DESIGN. 80 — INTERET 70

CONFIG MINI 486 DX2-66 16 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE
EDITEUR MINDSCAPE — DÉVELOPPEUR INTELLIGENT GAMES
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS — NBRE DE JOUEURS 1

Azrael's Tear

Aventure - Joueus confirmés - PC CD-Rom

Azrel's Tear est un jeu d'aventure à la première personne qui vous place dans la peau d'un voyou de haut-vol, si l'on peut dire. Le but de votre effraction est tout simplement de dérober le Saint Graal, dont on soupçonne la présence quelque part dans un site minier fraîchement exploité. Comme l'action se situe en 2000 et quelques bananes, vous disposez d'un équipement moderne destiné à déjouer les pièges tendus. Lors de sa sortie, qui remonte maintenant à quelques milliards de secondes, le principal défaut d'Azrael's Tear était son moteur 3D déficiant. La version MMX arrive donc à point nommé pour tenter de rectifier le tir, tout du moins nous l'espérons. Mais malgré une nette amélioration de la vitesse d'animation, le résultat reste encore décevant comparé à ce que l'on est en droit d'attendre d'un processeur cadencé à 200 MHz dédié au multimédia. Pour le reste, le graphisme est toujours aussi envoûtant, de même que les musiques et l'ambiance génrale du soft. Bah, si vous possédez un MMX et ne connaissez pas le jeu, voilà de quoi être tenté. Dans le cas inverse, pas de quoi donner l'envie de changer de processeur.

Fishbone

TECHN. 60 — DESIGN. 78 — INTERET 70

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

Vous êtes moche, timide et maladroit? Pas de problème, Larry aussi. Il se trouve que lui, on peut l'aider en détails . Vous voyez où je veux en venir? Des fois que ça vous servirait aussi, hein...



Leisure Suit Larry 7
Drague en Haute Mer

LE DÉBUT

Prenez le nécessaire de coiffure. Prenez la tenaille S.M. Ouvrez le nécessaire. Utilisez l'aiguille avec la tenaille. Utilisez l'aiguille tordue avec les menottes. Vous voilà libre !!! Cassez la porte-fenêtre.

SUR LE BATEAU

Après l'intro, allez dans votre cabine. Prenez le PQ et la bombe aérosol. Avec le plan du bord, dirigez-vous vers le salon pour participer au concours. Vous devez réussir 6 épreuves pour gagner le super-cadeau : une semaine avec le capitaine Belcuisse (AAAAAHHHH !!!).

LE LOVE MASTER 2000

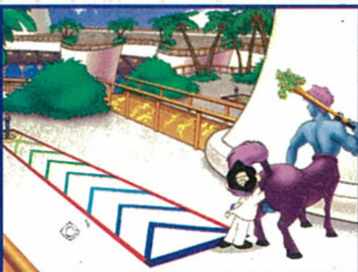
Allez à la piscine. Parlez à Otapie Summer (vêtements, boisson, livre). Prenez le livre d'Otapie. Allez à la bibliothèque. Parlez à Victorienne. Demandez-lui un livre sur n'importe quel sujet. Dès qu'elle est occupée, prenez la colle et le livre jaune. Enlevez la couverture et mettez-la sur le livre d'Otapie. Allez dans n'importe quelle pièce, puis revenez à la bibliothèque. Parlez à Vicki (Whhaa). Aller au Love Master 2000. Utilisez-le. Revenez voir Vicki et parlez-lui du Love Master.

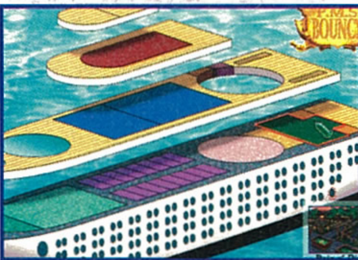
LES FERS À CHEVAL

Allez à la dunette d'aisance, parlez aux baigneuses. Allez au restaurant, parlez au cuisinier et redemandez-lui du Corned Tripe. Prenez le couteau à viande et la lampe rouge. Allez au salon, parlez au barman et demandez-lui une érection Kolossal, puis prenez la porte à gauche. Échangez le déodorant avec la bombe aérosol. Poussez sur le bouton rouge. Sortez de la pièce et regardez la plate-forme lumineuse. Prenez la lampe du projecteur et remplacez-la par la lampe rouge. Allez au jardin sculpté,









regardez le pied de Vénus. Prenez les dés. Revenez au salon. Après une bonne partie de franche rigolade, retournez au salon pour prendre la guirlande et la télécommande. Allez au jardin sculpté, montez sur l'échafaudage. Prenez le tournevis et placez la guirlande sur la barre de fer. Allez au concours de fer à cheval. Utilisez la télécommande sur le pieu, puis commencez à jouer (un jeu d'enfant).

LE CONCOURS D'ÉLÉGANCE

Allez à la salle de bal et parlez à Jaimie Lee. Allez dans la salle des employés. Regardez le verrou de la porte. Poussez la porte, prenez l'anti-Jackpot et le lubrifiant. Allez à la passerelle, utilisez le tournevis avec la boîte électrique. Utilisez l'antiJackpot sur les fusibles. Montez sur le mât. Dès que la voile est tendue, utilisez le couteau avec la voile. Après une bonne soirée, retournez voir Jaimie Lee et donnez-lui le polyester. Après une brève scène, retournez à la salle de bal. Lisez le papier et allez dans les coulisses. Allez au concours d'élégance et utilisez l'appareil (vous voilà à la dernière mode).



LE CONCOURS DE CUISINE ET LE CONCOURS DE CRAPS

Allez sur la promenade et parlez à Ma Pilon. Prenez la lance à incendie ainsi que les kumquats sur le poste d'équipage. Allez dans la salle des employés et essayez d'ouvrir le casier, sans succès. Retournez voir Ma Pilon et demandez-lui la combinaison. Retournez à la salle des employés et ouvrez le casier. Parlez à Xqwzts (il vous proposera des photos : achetez-les). Retournez voir Ma Pilon, ensuite allez parler au commissaire (il faut tenter de récupérer son passeport pour Xqwzts). Utilisez la colle sur la photo et collez-la sur la carte d'accès. Donnez-la au commissaire, il sera obligé de vous rendre votre passeport. Allez ensuite le donner à Xqwzts. Il s'enfuira, mais vous laissera un passe-partout. Allez à la cale avant et utilisez le passe-partout pour entrer. Prenez la valise d'Otapie et retournez la voir. Dans votre cabine, utilisez la lance à incendie sur le tuyau d'eau ; ensuite, utilisez les toilettes (encore raté !). Allez dans la cuisine, prenez le poisson enveloppé, le sel et la casserole. Retournez dans votre chambre et prenez la moisissure dans la douche. Allez à la cale inférieure et ouvrez avec le passe-partout. Utilisez la casserole sur les castors. Allez ensuite au restaurant et goûtez donc cette merveilleuse purée de haricots. Utilisez le PQ sur les dés.

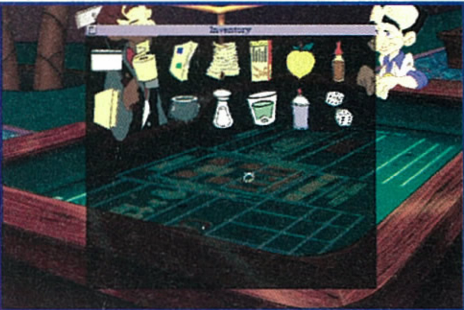
Allez au casino. Près de la table de craps, pétez un coup. Parlez au croupier et donnez-lui votre carte de score. Utilisez les dés pipés avec la table (cela attirera l'attention d'une superbe créature nommée Brigitte). Jouez avec elle jusqu'à la victoire. Retournez dans sa chambre et prenez la bouteille de poudre. Lisez la page de magazine et dirigez vous vers le salon pour parler au barman (jus de citron). Allez à la cuisine. Utilisez le lait de castor avec le cyberfromage 2000, et le fromage avec les kumquats. Dès que la quiche est prête, il ne vous reste plus qu'à la saupoudrer de poudre orgasmique et zouuu, direction le concours de cuisine.

LE CONCOURS DE BOWLING

Allez à la cale arrière, ouvrez avec le passe-partout. Ouvrez la porte de la réserve et utilisez le déodorant sur les quilles. Retournez dans l'antre de Xqwzts et utilisez le tournevis sur la gaine d'aération (l'endroit semble un paradis pour Larry). Déshabillez-vous (ô surprise !!). Après ce petit imprévu, une mystérieuse mais non moins belle femme en noir viendra vous parler. Ramassez son mouchoir et enduisez-le de lubrifiant. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le concours de bowling et à le gagner.

LE CAPITAINE BELCUISSE

Vous êtes enfin arrivé à vos fins. Dirigez-vous vers la cabine du capitaine et ouvrez la porte. Malheureusement, le capitaine n'a pas l'air aussi enthousiaste que vous et ne tombera pas dans vos bras si vous ne l'aidez pas à retrouver son ancien métier : capitaine de super tanker. Peut-être que la femme en noir pourra vous aider. Allez à la salle de dégustation près du restaurant. Prenez le contrat d'assurance près de la chaise, lisez-le. Allez voir le commissaire et utilisez le téléphone de courtoisie pour appeler la chambre des Lakeuh. Parlez au commissaire et demandez des nouvelles de votre compte en banque. Dès qu'il est parti, regardez son téléphone et appuyez sur le bouton du dernier appel (vous avez le numéro de la suite des Lakeuh). Dirigez-vous vers la suite, ouvrez la porte et montez sur le lit (à vous la belle vie !!). Dès le retour à votre chambre, redirigez-vous vers la suite et sonnez à la porte. Donnez à la femme en noir le contrat (elle vous donnera l'objet de votre désir et celui du capitaine Belcuisse).





Jeux Crack!

Mamma mia... Tout jeu crack publié, c'est 50 F de gagnés... Toute soluce imprimée, c'est 300 F... Marquez bien vos coordonnées sur la feuille du crack. Envoyez si possible cracks et soluces imprimés et pas manuscrits (soluces sur disquette au besoin) à : Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

MAX



Voici quelques codes pour MAX :

[MAXAMMO]	Maximum de munitions
[MAXSURVEY]	Montre où sont localisées les ressources
[MAXSPY]	Montre où sont localisés les ennemis
[MAXSUPER]D	Donne la possibilité à une unité choisie d'être upgradée au niveau 30
[MAXSTORAGE]	Remplit complètement les cargos de matières premières

Nicolas G.

Duke Nukem 3D Plutonium Pack



Depuis que j'ai découvert NetStadium, je retrouve enfin les possibilités de Duke 3D en réseau, contre des adversaires souvent bien plus forts que moi. Heureusement, le Plutonium Pack permet de s'entraîner chez soi, tout seul, contre 7 adversaires maximum contrôlés par l'ordinateur. Malheureusement, le fichier d'aide DN3DHELP.EXE n'est pas très éloquent à ce propos. J'ai réussi à dénicher (Internet) un fichier qui explique comment se faire une partie en réseau tout seul avec des adversaires doués d'intelligence artificielle (enfin, c'est vite dit, parce que ces blaireaux sont incapables de trouver les passages secrets). À la ligne de commande, il faut taper : DUKE3D /V# /L# /Q# /A /M Où # représente un chiffre.

Pour V, c'est l'épisode, pour L, c'est le niveau, pour Q, c'est le nombre de joueurs en tout (jusqu'à 8), A active le mode Intelligence artificielle (enfin, si on veut) et M est l'option Nomonster (facultative). Il faut les taper exactement dans cet ordre et toujours mettre un espace avant chaque barre de fraction. À noter que l'astuce ne marche qu'avec le Plutonium Pack, et que, contrairement à un jeu en vrai réseau, elle permet l'activation des cheat codes que tout le monde connaît, bien sûr. Voilà qui va nous permettre de nous entraîner un peu avant de nous faire massacrer par tous les cadors qu'on peut trouver sur Netstadium (genre Nono, Mandrake, ou RollingStone).

Breds

Command & Conquer, Alerte Rouge



Ces astuces fonctionnent pour la VF comme pour la VO.
Qui n'a jamais rêvé de conquérir tout un champ de bataille en mode Escarmouche ? Hein ? Re-hein ?

Eh bien, voici quelques petites astuces très utiles pour construire une base tranquille : si, par malheur, quand vous créez votre base un joueur I.A. vient vous chatouiller, ne craignez rien ! Oui, oui, j'ai cette fameuse solution pour faire fuir les I.A's. Sélectionnez une de leurs unités et appuyez sur la touche Q (sous DOS) et A (sous Windows 95), là où les I.A's seront alliées avec vous. Elles ne vous attaqueront plus, mais viendront s'entasser dans votre base. Là encore, aucun souci car vous pourrez les détruire en sélectionnant une de vos unités et en forçant la touche Ctrl. Votre curseur sera donc une cible et vous pourrez liquider tout ce petit monde. Ne les détruisez pas avec de l'infanterie, car s'ils ne peuvent pas vous tirer dessus, ils auront la possibilité de vous écrabouiller.
Une fois le sale boulot terminé, vous construirez la défense de votre base et pourrez enfin re-appuyer sur la touche A où Q et reprendre ainsi le combat normal en ayant une base d'enfer. Encore une petite astuce ? Allez, OK ! Quand vous serez allié avec plusieurs équipes, vous construirez une charmante Tanya et l'infiltrerez dans la base ennemie alliée. Là vous pourrez encore, en sélectionnant Tanya et en appuyant sur Ctrl, lui demander gentillement de déposer une petite bombe C4 sur des bâtiments pas très catholiques. À noter que les chars essayeront de vous écraser, mais comme Tanya est l'unité d'infanterie la plus rapide, la base des ennemis ne sera alors plus qu'un lointain souvenir !!!

Olivier the Killer

Stargunner



Lancer le jeu en tapant STARGUN /DMODE. Par la suite, taper :
- F8 pour être invincible.
- Shift et F11 pour passer au niveau suivant.
- Shift et N pour éliminer tous les ennemis à l'écran.
- 5 (lors de l'écran des achats) pour avoir 5 000 dollars.

Seb

Rise of the Robots 2 : Resurection



Pour jouer avec les 8 robots cachés (Mayhen, Assault, Naden, Surpressor, Rack, Sane, Vitriol et Ard) dans l'écran de sélection des caractères, faire Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas : ceci permettra de jouer avec Vitriol ; puis éditer RISE2.CFG à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Retrouver la valeur hexadécimale 80 quelque part en bas du fichier et la remplacer par 8F.

Nicolas G.

Abuse



Astuces pour la version démo d'Abuse :
Entrer dans le fichier "levels" et sortir du dossier Abuse les fichiers "level00.spe" et "level00.cpf". Changer le nom des fichiers "level04.cpf" et "level04.spe" en fichier "level00.cpf" et "level00.spe". Démarrer le jeu. Le premier niveau est complètement différent et très difficile.

Jean-Christophe F.

Greed



Voici quelques codes, pour la version démo :

KMFDM	??
OMNI	Affiche toute la carte
CHANNEL7	??
ALLAHMODE	Godmode
BELFAST	Tue tous les ennemis
RAVEN	Énergie au maximum
BEAVIS	??
GULLIVER	??
BLAMMOx	Donne l'arme numéro x (de 1 à 6)

Gregory J.

Heroes of Might & Magic 2



Quelques codes à saisir à l'aide des chiffres en haut du clavier :

911	Gagne le scénario.
1313	Perd le scénario.
8675309	Montre toute la carte.
32167	Donne 5 dragons noirs à un héros.

NB : on vous appellera "cheater" dans la liste des high scores.

Nicolas G.

Wetlands



Codes pour la carte Action Replay, pour le jeu en version complète :

+WETLANDS2212EE03	Vies
*+WETLANDS24D36C63	Énergie

André D.

SWIV3D



Vous trouvez ce jeu un peu trop dur ? Très bien, voici les modifications à apporter sur le fichier SWIV.CFG, à l'aide de votre éditeur hexadécimal favori :
- Pour accéder à tous les niveaux : recherchez l'adresse qui se trouve 17 offsets après celui qui marque la fin du nom de votre sauvegarde, et changez-le en 10 .
- Pour obtenir toutes les armes : il suffit de repérer la ligne où se situe votre dernier niveau sauvegardé (en général, comptez 24 lignes en partant de la dernière) et de modifier les valeurs par des FF, 12e offset pour les missiles, 14e pour les homing missiles, etc. (de 2 en 2 sur 36 offsets).
- Pour le canon au maximum : comptez 52 offsets après l'emplacement des missiles et remplacez la valeur actuelle par 13.
- Pour l'invulnérabilité : remplacez les 3e et 4e offsets qui se situent avant celui du canon par FF FF. J'espère sincèrement que vous avez compris ce fouillis, mais je n'y peux rien, les adresses des sauvegardes ne sont pas fixes.

Zool

Gene Wars



Tapez SALMONAXE (QWERTY) pour activer le cheat mode, puis :

W	Gagner immédiatement.
C	Accéder à toutes les créatures.
L	Appeler le monolithe.
T	Rendre les bâtiments transparents.
D	Statut de la mémoire.
Z	Changer de niveau.
SHIFT-Z	Révèle la carte entière.
F5	Le curseur se change en bulbe de duranium.
F6	Lâche des bombes à partir du curseur.
F7	Tue une créatrice.
F10	Rajoute de l'argent.

Nicolas G.

Lemmings 3D



Pour "sauver" vos Lemmings en vous amusant, tapez "RASPUTIN" : le curseur de la souris devrait alors se changer en croix, ce qui vous permettra de "tuer" vos Lemmings. Et le meilleur, c'est que vous gagnerez quand même le niveau.

L'Assassin

Sim Copter

PC CD-Rom

Quelques codes pour amuser tous les pilotes d'hélico :

Pour activer le cheat mode, commencez par appuyer sur les touches Ctrl + Alt + X pendant le jeu. Vous pouvez maintenant taper les jolis codes que voici :
I AM THE CEO OF MCDONNEL DOUGLAS
Choix hélicos (1 à 9) sur catalogue
I LOVE MY HELICOPTER
Hop ! dans l'hélicoptère
SHIELDS UP
Hélico indestructible
GAS DOES GROW ON TREES
Fuel à gogo
SUPERPOWERMULTIPLY
Jouer à Supercopter avec Shift
BEEN THERE, DONE THAT
Finir niveau en mode Carrière
THE MAP, PLEASE
Donne la carte
GIVE ME BUCKS OR GIVE ME DEATH X
Paquet de $$$ pour X

Alouette 3

Quake

PC CD-Rom

Dans le mode Console, tapez IMPULSE 11 et vous aurez 1 Rune Key. Sortez de la console, puis rentrez à nouveau dans la console, et tapez encore IMPULSE 11. Faites ça quatre fois, et vous aurez les 4 Runes. Il faudra faire cette astuce au dernier niveau d'un épisode, et quand vous sortirez, vous pourrez affronter le Pit de Shub-Niggurath !!! Cette astuce marche sûrement sur la version 1.06 de Quake.

Gergely M.

War Wind

PC CD-Rom

Commencez par taper sur Entrée avant de saisir des codes. Chaque code est précédé par un point d'exclamation collé :

!THE GREAT PUMPKIN
Pour gagner en mode campagne
!ON A MISSION FROM GAWD
Dope la vitesse de construction
!I AM THE BISHOP OF BATTLE
Pour gagner la mission
!OH COME ALL YE FAITHFUL
Dope le niveau de production
!SHOW ME THE WAY
Affiche les coordonnées sur la carte

Peace Wind

Duke Nukem 3D

PC CD-Rom

Voici une astuce pour tous ceux qui s'écrasent comme des... Si par chance, vous possédez des Lasertripbombs, utilisez-les contre un mur comme ventouses magnétiques et vous serez miraculeusement stoppé. Utilisez cette technique jusqu'à ce que vous touchiez le sol. Si vous n'en avez pas beaucoup, attendez d'être près du sol.

Diablo

Alerte Rouge

PC CD-Rom

Une astuce sympa permettant de modifier toutes les règles du jeu :
Il suffit d'ouvrir le fichier REDALERT.MIX avec n'importe quel éditeur de fichier (par exemple WordPad ou Edit), puis de rechercher la chaîne "RULES.INI". Il faut ensuite copier toute la section de "RULES.INI" tout inclus jusqu'à "Rate=.I" (avant la liste des programmeurs). Puis il faut la coller dans un nouveau fichier qu'on enregistrera sous le nom de RULES.INI. Ensuite, il suffit de modifier ce fichier à votre guise : tout est expliqué dans des remarque (en anglais). On peut ainsi modifier le prix des différentes constructions (même celles qui sont automatiques), modifier la vitesse de croissance du minerai, etc.Toujours pour Alerte Rouge pour éviter d'avoir à acheter des silos, vous pouvez arrêter la construction d'un bâtiment ou d'une autre unité (bouton droit de la souris deux fois sur l'icône). Le minerai converti, lors de la construction, reste sous forme d'argent et ne réapparaît pas dans votre raffinerie. Vous pouvez recommencer cette opération autant de fois que vous le voulez, jusqu'à faire disparaître le minerai de la raffinerie.

François R.

Iznogoud

PC CD-Rom

Je vais vous donner quelques petits codes pour IZNOGOUD :

CORROD	GOTERR
FISHER	SPECTR
GOGONO	PICNIC
EXTERN	POILUS
XFILES	FEDODO

Thomas C.

Eradicator

PC CD-Rom

Patchs pour la version complète 1.0.
Pourquoi parcourir tous les niveaux du jeu pour trouver les 15 armes ? Moi, je préfère les posséder dès le début !! C'est ÉRADICATORALEMENT plus mieux !! Alors, voici comment procéder :
Lancez le jeu avec votre personnage préféré, sauvegardez, quittez le jeu et allez vous coucher. Ensuite, éditez le fichier de sauvegarde dans le répertoire du jeu. Ex : ERAD00.SAV, et modifiez aux adresses suivantes sans oublier le timbre à 2,70 F (tarif rapide).
Écrivez E7 03 à la 1ère adresse = nombre de munitions dans les chargeurs.
Écrivez E7 03 à la 2e adresse = maximum autorisé dans le jeu (max 999).

	KAMCKAK		ELEENA		DAN BLAZE	
	Secteur 254		Secteur 268		Secteur 414	
	Adresses		Adresses		Adresses	
	Nombre maxi		Nombre maxi		Nombre maxi	
Arme 2	00F8	00FA	00D0	00D2	017C	017E
Arme 3	00FC	00FE	00D4	00D6	0180	0182
Arme 4	0100	0102	00D8	00DA	0184	0186
Arme 5	0104	0106	00DC	00DE	0188	018A
Arme 6	0108	010A	00E0	00E2	018C	018E
Arme 7	010C	010E	00E4	00E6	0190	0192
Arme 8	0110	0112	00E8	00EA	0194	0196
Arme 9	0114	0116	00EC	00EE	0198	019A
Arme 10	0118	011A	00F0	00F2	019C	019E
Arme 11	011C	011E	00F4	00F6	01A0	01A2
Arme 12	0120	0122	00F8	00FA	01A4	01A6
Arme 13	0124	0126	00FC	00FE	01A8	01AA
Arme 14	0128	012A	0100	0102	01AC	01AE
Arme 15	012C	012E	0104	0106	01B0	01B2

Et voilà, le plein de super avec beaucoup de plomb est fait gratos. Oui, mais... les monstres, eux aussi, sont en prise directe sur l'armurerie. Et vous allez déguster, mon gars !! Aussi, je vous conseille d'écrire FF FF aux adresses suivantes pour vous rendre invisible :

Secteur 254	Secteur 267	Secteur 414
0020	01F8	00A4

Attention, invisible, n'est pas immortel. Si vous tombez dans le bouillon, vous êtes comme un... pas bon. Par contre, invisible, vous pouvez aller chatouiller les monstres avec le bout de votre arme, en faire le tour avant de leur lancer un boulet fumant dans la tronche.
Avec l'arme 9, en voiture explosive, pressez Espace après le tir pour obtenir le plein écran et dirigez la voiture avec le clavier comme une voiture téléguidée : elle saute même les obstacles avec le Q (Hé ! la touche, pas le derrière !. Super, non ? Essayez, c'est encore gratos.
Pour les sauvegardes futures, gardez une arme ou deux au maxi pour retrouver l'endroit des modifications en recherchant cette fois la chaîne : E7 03 E7 03.

André D.

Redneck Rampage

PC

Voici quelques codes pour la version shareware 0.7 de ce superbe Duke3D-like chez les péquenots :

RDEVILS	Invincibilité
RDALL	(RDQLL en Azerty) Toutes les armes, tous les objets
RDCLIP	Clipping on/off
RDMONSTERS	(RD,ONSTERS en Azerty) Supprime les ennemis.

Une autre astuce, pour les possesseurs de petites config : pour avoir un mode VGA, éditez REDNECK.CFG. Allez à la ligne où se situe :

Screenmode	- mettez 0
Screenwidth	- mettez 320
ScreenHeight	- mettez 200

Romain

Hunter Hunted

PC CD-Rom

Pour valider ces codes, pressez la touche Entrée après avoir tapé l'un d'eux. Si cela ne marche pas (un bip sonore vous avertit quand le code est validé) pressez aussi Entrée avant de taper un des codes.

COLE	KEYS
RUBICK	SAGE
REZVANI	INVINCIBLE
NEGOITA	SNELLINGS
HAHN	BLUE
TUNNELL	GENTILE
RAYL	AVACADO
EMBERY	STEELE
LUKASZUK	OCHRE
SINGLETON	ALDEN
TREVOR	JUSTIN
VINCENT	

Grégory J.

Caesar 2

PC CD-Rom

Ave, amateurs de Caesar 2 ! Vous croyez connaître toutes les régions ? Grossière erreur, à chaque fois qu'on vous demande de choisir une province, il y en a une pacifique et riche que vous oubliez de prendre... le Latium ! Pour activer cette province, appuyez sur "Echap". C'est tout ? Non ! vous pouvez également utiliser cette province à chaque nouvelle promotion d'un même jeu.

Héraklès avec un "k"

Skullracker

PC CD-Rom

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

CTHIA	Passer au niveau suivant
ZIP	Aller au prochain checkpoint
MARSUPIAL	Redonne de l'énergie
HARAKIRI	Autodestruction
JETSON	Donne plus de temps
BEWITCH	Donne 5 vies
ESHS	Donne des munitions

Cyril

Settlers 2, Missions Disk

PC CD-Rom

Ave, petit fils d'Octavianus le sauveur, vous avez acheté les missions pour Settlers 2 ; et depuis, "Thunder" + "F7" ne marchent plus... (snif !!).
Heureusement, Héraklès (avec un "k" ki différencie), le nouveau sauveur, a trouvé un crack (Ha !!).
1. Il vous faut une sauvegarde en mode Campagne.
2. Lancez une partie libre en ayant soin de mettre le mode Exploration sur "arrêt".
3. À partir de cette partie, lancez votre sauvegarde...

4. Si tout se passe bien, vous obtenez la carte complète.
5. Ne pas regarder les objectifs, ou bien le jeu plantera !

Héraklès avec un "k"

Alerte Rouge



Vous voulez de l'astuce, de la bonne pour le réseau... de la vraie, de la puissante ? Attention ! À tous les joueurs en réseau sur Red Alert (Alerte Rouge pour les profanes) : pour faire de vos croiseurs une des unités la plus rapide du jeu sans programmation, construisez un transporteur de troupe (maritime) et un groupe de six croiseurs (le nombre n'est pas important, mais il est recommandé). Sélectionnez les croiseurs et le transporteur, et appuyez sur Ctrl et 1 ; ensuite pressez la touche F, et vos croiseurs iront aussi vite que le transporteur. Utile, non ?

William R.

Tomb Raider



Des codes pour les Raiders, équipés avec la carte Action Replay :
munitions illimitées UZI :
+TONM209B3488
+TOMB209B3513
munitions illimitées MAG :
+TOMB209B28F4
+TOMB209B2901
munitions illimitées FUSIL A POMPE :
+TOMB209B4OF4
+TONM209B4101

Sarah Croft

NHL 97



Voici des petits codes très sympa pour NHL97 :
Avant d'entrer les codes, appuyez sur : Shift-WAGD
Ensuite pressez sur la touche que vous souhaitez :

- H : Home team marque au score
- F : Provoque un Combat (éclatez-le !)
- V : Visiting Team marque au score
- Shift-T : Joueurs de plus en plus larges
- P : Fin de période (1 : 2 minutes de pénalités)
- G : Fin de la partie (2 : 4 minutes de pénalités)
- O : Prolongations (4 : 5 minutes de pénalités)
- I : Cause une blessure (5 : Penalty)

De quoi vous éclater avec NHL...

Sébastien B.

Diablo



Avec un éditeur hexadécimal, éditez la sauvegarde (GAME00.SAV) : elle se trouve le plus souvent dans C: \windows\temp\save directory.
Puis modifiez les valeurs suivantes :

Maximum de force (256)

Offset	Changer pour
5A8	FF
5A9	FF
5AC	FF
5AD	FF

Maximum de magie (256)

Offset	Changer pour
5B0	FF
5B1	FF
5B4	FF
5B5	FF

Maximum de dextérité (256)

Offset	Changer pour
5B8	FF
5B9	FF
5BC	FF
5BD	FF

Maximum de vitalité (256)

Offset	Changer pour
5C0	FF
5C1	FF
5C4	FF
5C5	FF

Maximum de points de vie (998) : si vous dépassez ce nombre, il va se remettre à 100

Offset	Changer pour
5D8	80
5D9	F9
5DC	80
5DD	F9
5E0	80
5El	F9
5E4	80
5E5	F9

Maximum de mana (1021)

Offset	Changer pour
5EC	40
5ED	FF
5F0	40
5F1	FF
5F4	40
5F5	FF
5F8	40
5F9	FF

Maximum d'argent (16 millions - plus qu'assez !!)

Offset	Changer pour
615	24
616	F4

Points de distribution

Offset	Changer pour
5C8	FF

Pour un mode Spécial

Offset	Changer pour
567	41
568	44
569	41
56A	53
56B	4B
56C	4F
56D	00
56E	00
56F	00
570	00

Nicolas

SkyNet



Salut les gars, voici des codes pour Sky-Net VO. Appuyez sur "Alt" et "\" en même temps pour entrer un code, puis refaites la manip à chaque nouveau code .

ARNOLD	Toutes les armes
ILLBEBACK	Fini votre mission
NITROUS	Temps illimité
SLUGS	Munitions
SUPERTRACKER	Traceur
SURGERY	Donne de l'énergie
TARGET	???
WILLNOTSTOP	Invincibilité

Érik le Rouge

Worms Reinforcements



Pour ceux qui en ont marre de voir la Mole Bomb dans la barre d'outils sans pouvoir l'utiliser, je vais livrer la formule magique permettant de s'en servir à loisir :

Au répertoire c:\wormplus (si c'est ce répertoire), taper:
debug worms.cfg
[enter]
el2c8
[enter]
xx 00 00 00 (xx représente le nombre de Mole Bombs par équipe ;
à ce propos, je vous conseille vivement de n'en mettre qu'une, sous peine de parties terminées à la vitesse de la lumière.)
[enter]
w
[enter]
q
[enter]

Si vous voulez des M.B infinies, tapez ff ff ff ff à la place de xx 00 00 00

Alexis T.

XATAX



Pour ceux d'entre vous qui connaissent ce superbe jeu, voici les codes des niveaux :
1) Y en a pas, évidemment
2) 3AFRAD-SGK5J9
3) U6RC8D-CV7B6Y
4) NHFDU6-44J4Y5
5) ZN7RXG-31RVLG
6) 8ZSSZB-ZMEGVB
7) 7XL5L6-AKLL7A
8) ZSMW95-T9CVGF

Grégory J.

Comanche 2



Codes pour la carte Action Replay pour le jeu en version complète :

+COMANCHE16911863	ROCKETS
+COMANCHE16911C63	HELLFIRES
+COMANCHE16912063	STINGERS
+COMANCHE16912409	ARTILLERY
+COMANCHE16911463	CANON
+COMANCHE16917E63	CHAFF
+COMANCHE16918063	FLARE
+COMANCHE16924C10	DEGATS
+COMANCHE16935464	
+COMANCHE16924001	
+COMANCHE16924101	
+COMANCHE16924201	
+COMANCHE16924301	
+COMANCHE16924401	
+COMANCHE16924501	
+COMANCHE16924601	
+COMANCHE16924A00	
+COMANCHE16924D00	
+COMANCHE16924E00	
+COMANCHE16924F00	
+COMANCHE16924703	
+COMANCHE16915112	FUEL

André D.

Eradicator



Pendant une partie, taper, en gardant toujours la touche Slash enfoncée, les codes suivants (codes v. complète et démo) :

DUNHOUR	Élimine tous les ennemis
OREILLY	Radar
BLUB	Active le mode ralenti
OUCH	Vous vous entre-tuez
FMK	Remonte l'énergie
BLOAD	Aller au niveau suivant

Seb

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

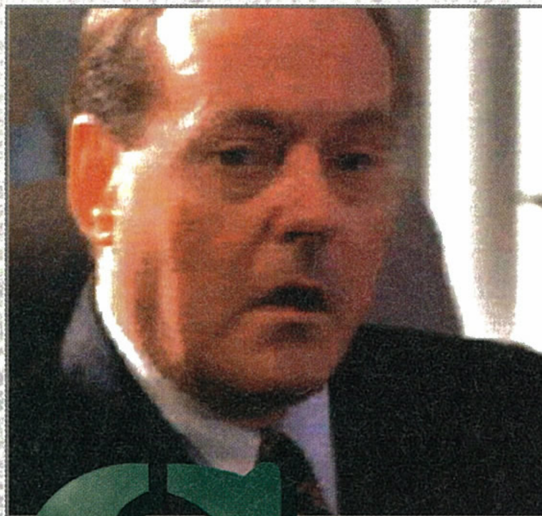
Eh bien hop, voilà la soluce de Spycraft. D'ailleurs c'est marqué en gros.



Lisez les messages sur l'Intelink et le Comlink, puis fermez-le. Depuis Washington, il faut aller à la ferme, regarder ce que Milcovsky a sur son bureau (ainsi que les photos). Après qu'il vous a parlé, cliquez sur votre Image Analys et regardez à gauche. Accédez à l'image Analys et cliquez sur la voiture marron kaki. Faites un gros plan et le point avec l'OCE. Le numéro de la plaque est, pour les bigleux, le 2GX368. Faites un rapport par e-mail, réaccédez à l'image Analys, puis superposez les deux photos (toujours pour les bigleux, il y a six magnifiques tanks). Partez ensuite vers la zone.



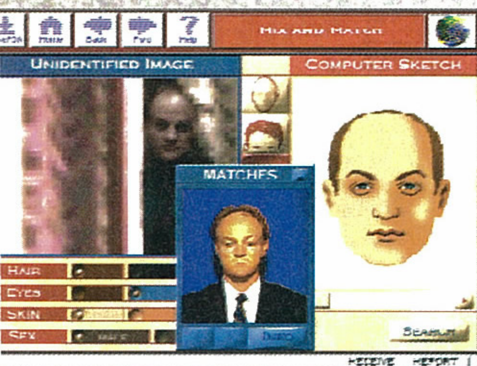
Butez les cibles (une par une, s'il vous plaît) en allant toujours tout droit. Au deuxième volet, n'oubliez pas de prendre le truc par terre près de la radio (cliquez la bombe). Vous voyez que Bruce est mort. Allez à nouveau dans votre Intelink puis le Comlink et regardez les nouveaux messages. Allez donc voir l'ami Langley à

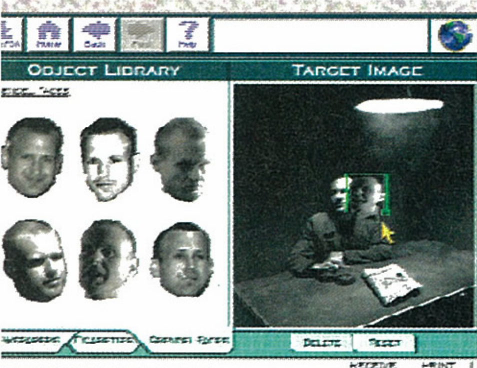




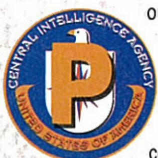
SPYC





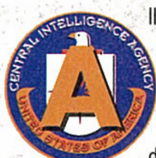


Washington. Partez à la DCI puis chez Thorn. Allumez le Kat et effectuez un zoom (64 X) sur le bâtiment de gauche près d'un arbre. Un type est caché derrière les rideaux, à une fenêtre. Cherchez les traces de balles sur le mur du meeting et établissez la trajectoire entre le type et le résultat de ses actes. Enclenchez le Mix & Match et faites son portrait-robot. Son nom est Harmonica Philips. Faites un rapport et regardez le nouveau message. Accédez à la reconnaissance des armes : vous découvrez que c'est un PEG (Pulse Electric Gun), et ses munitions des needle pack. Ce gun est silencieux et ne laisse aucune balle. Faites un rapport et regardez le nouveau message.



Pour rentrer à votre bureau, passez par Washington, Langley, et DCI. Sur votre ordinateur, allez sur le modèle de sécurité. Regardez ce qu'il y a sur le Dr Cohen, et voyez son dossier. C'est un claustrophobe qui a les boules dans les ascenseurs. Cliquez sur l'ascenseur du 24e jour et activez le Mix & Match. Faites un portrait-robot : le type s'appelle Allen Wayne. Faites un rapport, puis regardez le nouveau message. Ensuite, regardez l'emploi du temps de Cohen. Cliquez sur les téléphones du 2 et du 22. Faites une étude de vocale en isolant la voix de la femme, C'est Ying Chungwang. Lisez son dossier, puis faites un rapport. Lisez le nouveau message.



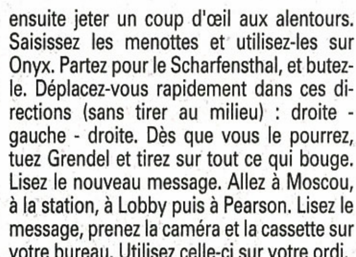


Allez à la réunion secrète puis à Halifax, pour revenir à votre bureau. Regardez le nouveau message et mettez tout ce qu'il y a sur le bureau dans la valise. Branchez l'ordi et cliquez sur Cypher (module de décriptage), Beale, A-B, Beowulf, et faites un rapport. Allez sur les documents photographiques et faites un montage de Grendel en prison. En ce moment, il est en Turquie en train de fumer des Emperor sans filtre. Mettez tout ça sur la photo, sur le journal turc, et imprimez. Lisez les messages ou recommencez car le jeu est buggé.

Allez au Lobby, discutez avec Maxime, et faites une descente à la chambre d'interrogation. Dites deux mots à Yong. Dites que vous avez Grendel, et ce pépé de Yung crachera le morceau. Ne le menacez pas de tuer Grendel et surtout ne parlez pas des balles. Regardez les nouveaux messages et examinez la Procat dans Intelink. Allez sur Datalink, CIA, Autorisé, puis Procat. Parlez à Foster du SVR, de Gromchevski et de la chanson appelée "Birdsong". Allez au bureau de Pearson et lisez les messages pour trouver le numéro de Gromchevski. Téléphonez au 2334819. Partez pour Yasevno et causez à Youri. Allez voir Birdsong, mais parlez sans menaces. Demandez-lui des renseignements sur votre affaire. Revenez au bureau, puis parlez à Pearson. Prenez le papier jaune, ouvrez la malette et prenez les trucs avec le symbole nucléaire ainsi que la disquette. Mettez-la dans l'ordinateur, chargez le livre et utilisez l'autre disquette. Cherchez le message parlant de Gog et Magog, lancez le Cypher puis cliquez sur Beale et autre, et enfin Magog et Gog. Allez à Vilnius, puis retournez au bureau.

RAFT

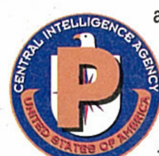
Allez dans Intelink, Datalink, CIA, Autorisé et Procat. Accédez à John Blake et regardez son téléphone. Téléphonez-lui au 011-44-175-550-909 (ouf !) et prenez rendez-vous. Partez à Londres et prenez le papier. Partez pour Moscou, allez au bureau de Pearson, lisez le papier et surtout les trucs sur Onyx, Kneecaps et Harmonica. Lancez Intelink, Datalink, CIA, et Onyx. Regardez tout sur le Data ticket. Onyx vole en premier et c'est un végétarien, mais vous verrez qu'il s'est fait arrêter à Berlin. Faites un rapport, lisez le message, analysez le son quand vous entendez une cloche et un avion. Novosibirsk est à Suvorov. Dites à Foster que pour le faire coopérer, il faut lui promettre une maison dans le Montana. Retournez voir Birdsong, ouvrez sa porte avec le passe-partout de votre valise, et regardez dans sa chambre. Partez vers la gauche, quand un dénommé Lange se pointe, butez-le. Allez à la station et cliquez sur Alley. Une meuf vous donne des infos. Entrez dans le bureau, Yuri appelle. Partez pour Yasenvo, allez à Moscou, à la Station, puis à Lobby, Intelink, Datalink, CIA, Autorisé, Onyx, CEFT (enfin !). Regardez les numéros de compte et comparez-les avec les données sur les vols d'avion. Onyx se trouve en Allemagne à Heidelberg, à l'hôtel Schumpthen. Allez en Allemagne, parlez à Onyx, puis causez du gouvernement indien et de Jammu. Dites que vous voulez ensuite jeter un coup d'œil aux alentours. Saisissez les menottes et utilisez-les sur Onyx. Partez pour le Scharfensthal, et butez-le. Déplacez-vous rapidement dans ces directions (sans tirer au milieu) : droite - gauche - droite. Dès que vous le pourrez, tuez Grendel et tirez sur tout ce qui bouge. Lisez le nouveau message. Allez à Moscou, à la station, à Lobby puis à Pearson. Lisez le message, prenez la caméra et la cassette sur votre bureau. Utilisez celle-ci sur votre ordi.





Dès que vous entendez un coup de feu, arrêtez la cassette. L'éclair du revolver fait apparaître le visage du coupable. Maintenant, faites Intelink, Datalink, CIA, Autorisé, 201, Max. Forster, Personnel, Owen Pearson. Son adresse est 19, Leningradsky Prospekt à Moscou. Faites un rapport.

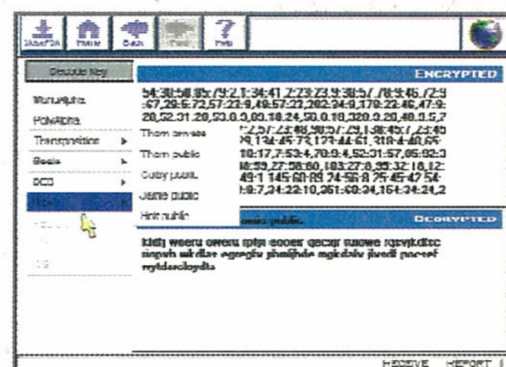
Allez à Moscou, puis Kneecaps, et cliquez sur le GPS pour activer Badman. Envoyez l'équipe des 4 hommes au deuxième étage. Envoyez le bleu à la porte de droite dans la rangée haute des chambres. Allumez la surveillance de la chambre. Envoyez le rouge y chercher une grenade incapacitante. Tout le monde doit entrer, et ensuite faites surveiller la porte en face par le bleu. Quand c'est fait, envoyez le marron faire péter le mur de droite et dites au rouge de balancer une bombe paralysante dedans. Envoyez deux gars dans le trou, approchez-les de la porte et entrez tous prendre Birdsong sans 'blèmes. Retournez chez Pearson et utilisez le EMBC pour recevoir un nouveau livre. Vous recevrez deux messages cryptés. Pour les mettre à nu, c'est Cypher, Beale, autre, et Croak. Vous aurez des renseignements sur Raven et Maxwell.

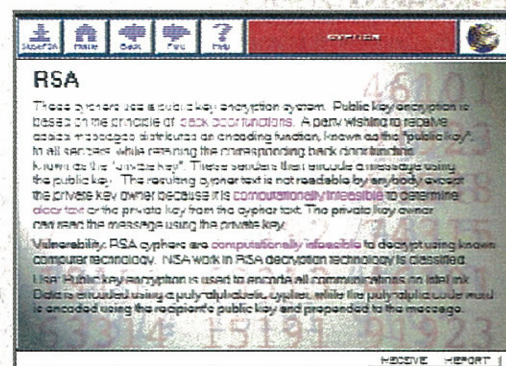


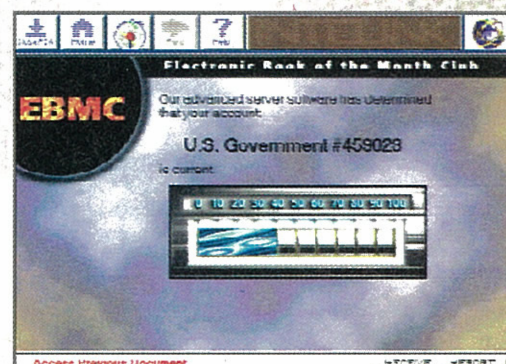
Partez pour la Tunisie, shootez tout ce qui bouge et allez au milieu de la carte balancer une bombe atomique. Pour le fun, faites péter la France, l'Espagne ou l'Angleterre tant que vous y êtes. Non, jetez l'arme. Quand le gun de Blake s'enraye, sortez le vôtre et butez-le. Dans l'hélico, téléchargez les fichiers. Quand votre barre de progression indique 30 %, déconnectez-vous et dégagez le PC hors de l'hélicoptère. Utilisez le Cypher pour décrypter ce que vous venez de charger (Beale croak !).
Sur la place Rouge, enclenchez souvent le détecteur et le GPS. Bougez au coin en haut à gauche du plan où se trouve un point rouge. Fermez le PDA, et si vous voyez un mec sans un uniforme marron de réparateur, butez-le. Vous avez sauvé le président.
Lisez le nouveau message et partez pour la Crimée. Dès que Warhust entre, jetez l'arme, parlez-lui de l'équipe et dites-lui la phrase avec le PDA dedans ; c'est un nouveau morceau d'anthologie que vous venez de prononcer. Quand vous l'aurez bien distrait, prenez le flingue et shootez-le. Quand vot' pote Youri veut descendre Churbanoff, butez-le aussi. This is the end, my son.

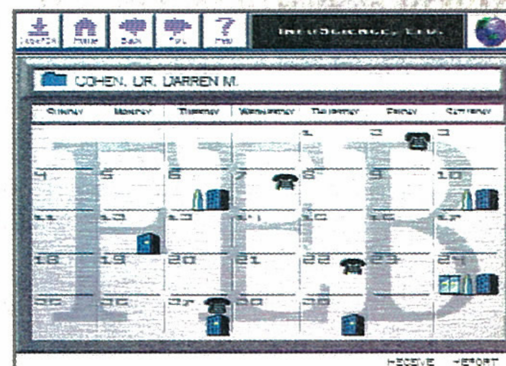
P.S. : Cette soluce provient du jeu anglais ; donc le Lobby moscovite n'est autre que les bureaux, et la Cypher le logiciel de décryptage.

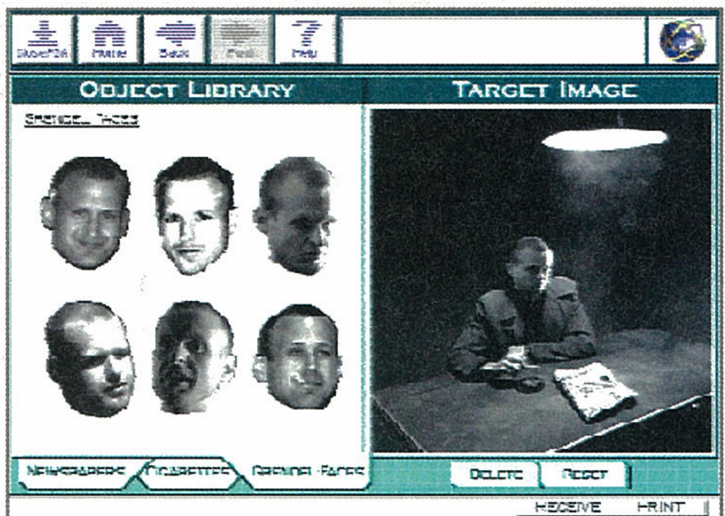
Soluce par Guillaume Johng











Jeux Crack !

EN DÉTRESSE

Quand le virus ludique vous mène la vie dure, comment garder la santé ? Simple, consultez le personnel soignant du Joy' service. Mieux, répondez aux questions des malades du jeu et devenez un de nos admirables bénévoles. Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions



SHERLOCK HOLMES, AFFAIRE DE LA ROSE TATOUÉE (PC-CD)

Depuis six mois environ (je ne compte plus), je suis bloqué avec Sherlock Holmes. En effet, je suis allé interroger les trois personnes que j'ai trouvées dans l'annuaire (la logeuse de Pratt, le majordome Silverbridge et le majordome de Lord Lawton), puis j'ai donné le ressort à Dewart. Dans l'aide fournie avec le jeu, il est indiqué qu'en rentrant chez Holmes, un télégramme de Lestrade devrait arriver... mais il n'arrive jamais. Voilà mon problème. Peut-on réussir à "passer" le majordome pour voir Lord Lawton ? Si oui, comment ? Ou bien n'ai-je pas résolu la note 12 de l'aide disant : "les bureaux des uns furent plus intéressants à explorer que les maisons des autres." J'ai les objets suivants : de l'argent, des cartes de visite, du tabac, des horaires de train, une convocation, une chevalière, un cadran, un journal, des cailloux, un laissez-passer, une tabatière, les clefs de Mycroft, un papier sec, le résumé de Mycroft, des bonbons à la menthe et une lanterne. Aidez-moi (sioupiè).

Réf. n° 8201, Stéphane

KGB (PC)

Est-ce que quelqu'un se souvient de ce jeu de Cryo, publié par Virgin en 92. Oui ? Et vous y avez joué ? Parce que si c'est le cas, vous allez pouvoir m'aider. Cela fait... Oulaaa, quatre... non, cinq ans que je suis bloqué. J'ai honte... À la fin du premier chapitre, chez "Hollywood", j'ai branché l'alarme, je suis sorti de la pièce... et puis... et puis les ennuis ont commencé. Si je tue la fille, l'Américain prend le pistolet et quand Vetro revient, je suis foutu. Alors, pitié, aidez-moi. Cinq ans d'accord, mais pas six...

Réf. n° 8202, Xavier VB

DISCWORLD 2 (PC-CD)

J'aimerais savoir comment je peux réussir à avoir l'échelle de Casanulla. C'est ce qui me manque pour attraper les dents de vampire qui me permettront de récupérer le sang de souris. Merci d'avance.

Réf. n° 8203, Malia

TIMELAPSE (PC-CD)

En Égypte, je suis bloqué dans la salle des cristaux (je croyais pourtant avoir trouvé la bonne combinaison grâce aux piliers et à la boule dans la première pièce). Je n'arrive pas non plus à donner l'offrande aux serpent. Mille mercis si vous m'aidez.

Réf. n° 8204, Damien

NORMALITY (PC-CD)

J'suis nul ! Je suis bloqué dans la toute première salle du jeu. J'ai pris tous les objets, j'ai tout essayé. Mais comment sortir ? Help me, please...

Réf. n° 8205, Commandant Jérémy

L'ÉNIGME DE MAITRE LU PC-CD)

Dans ce jeu d'aventure, je suis bloqué à Dantzig. Dans le labo secret, sous la salle de billard. Je ne trouve pas le code qui ouvre la porte métallique. Je viens juste de trouver l'émeraude. SOS, aidez-moi !

Réf. n° 8206, un des sept nains

DUNGEON MASTER 2 (PC)

Je suis bloqué à l'entrée du donjon, après avoir positionné les 4 clés. L'œil me voit et je passe sur une dalle qui ferme automatiquement les 3 grilles après avoir lancé 3 boules de feu. Je pense qu'il me faudrait la quatrième carte pour invoquer un larbin, mais impossible de mettre la main dessus. Je vous en prie, aidez-moi à passer ce stade.

Réf. n° 8207, Louis

WOODRUFF (PC-CD)

Il faut que j'arrive à casser la noix de Bluxtre, et je crois qu'il faut faire tomber dessus un météorite. Le problème, c'est que cette noix roule tout le temps, lorsque je la pose. Ce serait sympa de m'aider en détail. Merci d'avance.

Réf. n° 8208, Bastien

Réponses



GABRIEL KNIGHT (PC)

Réf. n° 7801, Intello

Détrompe-toi, il y a bien les L dans le message. Le 5e jour, après avoir été au musée vaudou et t'être fait attaquer par le serpent, puis être repassé à la boutique de Grace et y avoir examiné les écailles de serpent, va au cimetière de St-Louis. Utilise le calepin sur le graffiti du mur. Utilise le message vaudou de l'inventaire pour traduire le nouveau. Tu finis par obtenir "DJ APPORTE SEKE MADOULE" (ou "DJ BRING SEKEY MADOULE" dans la version anglaise). Le "L" est le "+" avec les 3 petites lignes droites sous la barre de droite (comme le D mais avec 3 lignes au lieu de 2). Normalement, tu auras confirmation du bon message. Prends la brique et clique au bas du mur pour effacer l'ancien message et inscrire ta trouvaille en code...

Malia

CREATURE SHOCK

Réf. n° 7908, Suisse en détresse

Une fois face à l'Alien, repère le voyant rouge qui s'allume et s'éteint au-dessus de sa tête. Quand il est allumé, balance tes trois bombes dedans, tout en te protégeant de ses tirs. Tu verras une chouette séquence vidéo, et c'est la fin (eh oui, déjà !).

Black Frog

LIGHTHOUSE.

Réf. n° 8001, Agent spécial Scully

- Pour ouvrir la porte du sommet de la tour, utilisez le petit oiseau pris dans le phare. Vous devez lui avoir mis une clé prise sur le jouet de la petite fille (sous son lit). Envoyez le petit oiseau mécanique sur l'horloge près de la grille. L'oiseau vole dans l'horloge. Cliquez sur le balancier, et le coucou chasse le grand oiseau qui vous bloque. Autre possibilité : se munir du réveil trouvé dans la chambre de Samantha et cliquer avec sur l'horloge à droite de l'oiseau. Un coucou se met à piailler. Résultat : l'oiseau se casse.
- Pour ouvrir la grille de l'atelier où se trouve le grand oiseau, il faut utiliser des pierres ramassées sur la plage. Jetez d'abord une pierre sur l'oiseau à travers la grille et pendant qu'il recule, envoyez une seconde pierre sur le levier à la droite de l'oiseau. La grille s'ouvre. Mais fermez vite la fenêtre... Conseil : allez d'abord au sommet de la tour, puis dans l'atelier.
- Afin de démarrer le sous-marin, il faut une manette formée d'un coquillage au bout. Elle se trouve dans l'atelier de la tour, une fois la grille ouverte. Il suffit alors de la fixer à droite sur le tableau de bord du sous-marin (mais pour mettre en marche le sous-marin, il manque encore les coordonnées, le lâchage des balises, etc. Bonne chance !).
- Enfin, pour ouvrir la grille de la grotte, il faut soulever les deux masses à terre avec la grue et les poser sur la plate-forme sur l'eau. La plate-forme s'abaisse et la grille s'ouvre.

Marie-Claude, Anaïs K.

COMMAND & CONQUER : RED ALERT

Réf. n° 8004, Commandant Cédric

Pour réussir plus facilement la neuvième mission soviétique, tu dois, au début de la mission, repousser l'attaque venant du haut de la base. Ensuite, prends tous les tanks disponibles (lourds, mammouths, lance-roquettes, V2) et vas vers la gauche de la carte en partant de ta base. Tu tomberas sur un chantier de construction allié la future base ennemie avancée, source de tes problèmes). Il ne te reste plus qu'à le détruire avant qu'une caserne ou une usine d'armement n'apparaisse. Voilà ! facile. Et comme je suis vraiment très gentil, je t'explique le reste de la mission. Le but est de détruire un camion situé dans la base ennemie tout au nord, mais masqué par deux générateurs d'ombre. Inutile de tout détruire, il suffit de parachuter des hommes au nord-ouest du deuxième générateur (centre du cerle d'ombre) en partant de la gauche pour tomber pile sur le camion et le pulvériser. Comme cette mission nécessite de gros moyens (protection maximale de la base par structures défensives, teslas, tanks mammouths et missiles à la pelle), il faut absolument que tu construises deux raffineries et plusieurs collecteurs, pour aller chercher le minerai sous ta base à gauche.

Xavier VB, commandant Jérémy

DOWN IN THE DUMPS

Réf. n° 8006, Julien

Pour commencer, tu dois obtenir la corne de brume. Pour cela, tu dois participer à la célèbre émission "La galaxie de la chance". J'ai trouvé deux moyens de le faire, je t'en donne un : va frotter la lampe magique et demande au génie d'y participer. Pour gagner, il faut la plupart du temps donner la réponse la plus débile. Quand tu auras gagné la corne de brume, il faudra faire sortir la mémé, pour que le pépé aille construire la machine volante. Le moyen le plus simple consiste à jouer de la corne dans la salle où se trouve l'holotélévision. Ensuite, il faut monter au 4e étage donner au pépé le rideau, le bâtonnet, les cadres de vélo et les taupes que tu auras ramassées (ce sont elles qui font office de moteur).

G.C.D.D., Gatman

LIGHTHOUSE.

Réf. n° 8008, Un aventurier perdu

Si vous avez réparé l'espèce de "boîte postale" avec le métal de la boîte et la clé récupérée dans le coffre du train, le reste n'est pas compliqué. Dans le train, il faut bouger le levier gris pour changer de rail. Mais il faut le faire bien avant d'arriver à l'aiguillage. En fait, dès qu'on l'aperçoit au loin. Lorsque l'on voit se profiler l'aiguillage, il faut cliquer sur la longue manette en bas à gauche et maintenir la pression jusqu'à ce que l'on ait dépassé l'aiguillage. En continuant, vous tomberez sur un pont-levis redressé... De jolies nuits blanches en perspective pour trouver comment l'abaisser. Have fun !

Marie-Claude, Anaïs K.

WARCRAFT 2

Réf. n° 8010, Chombatta

Tout d'abord, l'éditeur de niveau de Warcraft 2 ne propose à l'origine qu'un seul but dans les missions personnalisées : liquider ses ennemis. Mais avec un peu d'astuce, on peut parfaitement achever une mission en portant secours à des unités captives ou à des PNJ (au passage, les PNJ sont les héros de Warcraft 2, à savoir Lothar, Cho'Gall, Zuljin, etc.). Seulement, l'ordinateur déclarera la mission achevée au moment même où tu auras secouru tous les captifs, sans obligatoirement les ramener au Cercle du Pouvoir. Mais en rusant, on peut y arriver. Pour commencer, trace ta carte en faisant bien attention de placer les positions de départ et en paramétrant un clan en sauvetage (un joueur jaune, par exemple). En sauvetage passif, le clan attendra qu'on vienne le sauver sans bouger et se faire attaquer par un joueur-ordinateur. Le sauvetage actif, lui, permet à ce clan de se débrouiller tout seul : les paysans/péons construiront, le clan se développera, et il sera même avec toi, contre l'ordinateur. Ce qui est génial, c'est que vous serez deux sur l'ennemi. C'est marrant de voir l'ordinateur se battre contre un joueur généré par lui-même ! Voilà ce qu'il faut savoir pour avoir un but de sauvetage. L'ordinateur va te compter la mission achevée, lorsque l'ordinateur sera mort ET que tu auras sauvé les prisonniers. Tu peux rajouter un Cercle du Pouvoir pour y emmener le peuple, mais tu en auras alors un bon paquet à ramener ! Sinon, tu peux t'inventer des scénarios où il faut ramener obligatoirement les unités au Cercle du Pouvoir. Sur ce dernier, place une unité à sauver. Comme ça, il te restera une unité à sauver pour finir la mission, et en allant la chercher, tu passeras sur le Cercle du Pouvoir. Tu peux trouver d'autres astuces du même genre en "bidouillant" un peu.

Pour ce qui est des sorts magiques, voilà de quoi il s'agit. Le premier sort, Bloodlust (Soif de Sang) sert à booster une unité en décuplant sa force et les dommages qu'elle inflige. Pour te montrer la différence avec une unité normale, 5 ogres de niveau 5 mettent en moyenne 14 secondes pour détruire une ferme, tandis que 5 ogres du même niveau mais ensorcelés par la Soif de Sang ne mettent que 4 secondes ! Tu peux appliquer la Soif de Sang sur les Grunts/Fantassins, Trolls/Elfes, Ogres/Chevaliers, Ogre-magiciens/Paladins, Chevaliers de la Mort/Mages, Dragons/Gryphons et Peons/Paysans. Quant au second sort, Runes, ce sont des sortes de bombes qui se placent de manière circulaire. Elles brilleront de temps à autre pour avertir de leur présence. Si n'importe quelle unité terrestre passe par là, les Runes explosent et causent des dommages considérables. Tout simplement excellent. Place ces explosifs aux points stratégiques où l'ennemi vient souvent attaquer. Bon courage !

Bertos le Lothar


EAGLEMAX
TM

Jeux Crack!

REPONSES MICRO

Ton moniteur saccade comme un parkinsonien en rollers ? Le disque dur tourne comme un solex asthmatique ? Le processeur s'essaye à la simulation de grille-pain ? Vite... Envoie tes questions à : Joystick Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

MONITEUR SIFFLANT ET PÉTARADANT

Quand un moniteur a des gargarismes bizarres ou commence à se manifester de façon sonore, il s'agit presque toujours de problèmes "d'amorçage", ou si vous préférez de la création d'arcs électriques ou d'étincelles. Les parties susceptibles de provoquer ce type de manifestations sont celles utilisant des hautes tensions, généralement l'alimentation à découpage (reliée au secteur) ou la partie balayage et son transformateur THT (très haute-tension). Quand on a beaucoup de chance, il peut simplement s'agir d'arcs créés par une accumulation de poussière sur le blindage THT qui déclenche un amorçage indésirable entre la sortie haute-tension du transfo THT et son blindage métallique ou un quelconque retour à la masse. Parfois, les soudures THT lâchent et le courant "saute" la discontinuité électrique en "s'arquant". Normalement, ce sont des domaines où il vaut mieux faire appel à un technicien spécialisé. Si vous deviez intervenir vous-même, débranchez IMPERATIVEMENT le moniteur pendant le démontage et méfiez-vous... Certaines capacités (ainsi que le tube cathodique) restent chargées quelque temps, même une fois le moniteur éteint. On ne risque pas d'en mourir, mais ça suffit pour recevoir une bonne secousse !

PASSER AU MMX ?

Bien que les nouveaux Pentium MMX Intel (cf. Joy 80) soient compatibles avec les Pentium standard au niveau brochage (296 broches, socket 7), on ne peut changer directement ces derniers par une version MMX. En effet, les Pentium normaux fonctionnent sous une seule tension (3.3 V), alors que les Pentium MMX nécessitent deux tensions d'alimentation : 3.3 V (entrées/sorties) et 2.8 V (cœur du microprocesseur). À moins de déjà disposer d'une carte mère dernier cri, le passage au MMX nécessite l'achat d'une nouvelle carte.

Autrement, il existe deux versions de boîtiers pour les MMX : le SPGA, qui est le boîtier classique à dessus plat, et la version PPGA (comme pour le Pentium 200 normal) qui présente sur le dessus une protubérance métallique entourée de huit microcondensateurs. Cette dernière nécessite un dispositif de refroidissement un peu différent du classique bloc radiateur/ventilateur du Pentium. Au niveau de la consommation, les Intel MMX s'avèrent aussi gourmands que des Pentium normaux équivalents (16 ou 17 W pour le modèle 200 MHz).

Par ailleurs, avant de se jeter sur le processeur MMX, il est conseillé de surveiller la montée en puissance d'AMD et Cyrix. Le nouvel AMD K6, lancé en avril aux États-Unis, devrait faire une redoutable concurrence au Intel MMX, voire au Klamath MMX 2 ! En effet, non content de disposer de 64 Ko de cache interne (contre 16 pour les Pentium standard et 32 pour les MMX), il sera proposé d'emblée en versions 166, 200 et 233 MHz ! On attend également beaucoup du prochain Cyrix M2, lui aussi compatible avec les instructions MMX et équipé d'un cache 64 Ko. Les problèmes de dissipation thermique rencontrés avec les premiers Cyrix 6X86 seront réduits grâce au recours à une alimentation bi-voltage (tout comme les modèles Intel ou l'AMD K6).

Dernier point important : Intel semble vouloir abandonner le type de support processeur actuel (ZIF socket 7) pour essayer d'imposer son nouveau "slot one" pour ses futurs MMX 2. Ce support recevant non plus la puce processeur, mais une carte processeur, un peu comme un connecteur de bus d'extension. AMD et Cyrix, quant à eux, restent fidèles au socket 7 et devraient lancer des versions du K6 et M2 encore plus rapides (266 MHz...). L'actualité est donc plutôt mouvementée... Tâchons de résumer : si l'on désire absolument passer au MMX, le choix le plus raisonnable est d'opter pour une carte mère équipée d'un socket 7 acceptant au minimum le bi-voltage 2.8/3.3 V, voire proposant un réglage fin des tensions d'alimentation (par pas de 0.1 V, par exemple). En effet, la tendance à la diminution des tensions d'alimentation risque de s'accentuer avec la course à la fréquence des processeurs. Cette carte mère devra accepter les nouvelles puces AMD et Cyrix, c'est-à-dire proposer une fréquence de bus processeur maximale d'au moins 75 MHz (on parle actuellement de cartes mères autorisant le 83 MHz, voire le 100 MHz... oui, il s'agit bien de fréquences du bus externe processeur et bus mémoire, à diviser par 2 pour obtenir la fréquence du bus PCI). De cette manière, il sera toujours possible d'utiliser les versions rapides des K6 et M2, une fois qu'Intel abandonnera les MMX standard pour passer au "slot one".

MÉMOIRE VIRTUELLE ET DISQUE DUR

Selon l'option de mémoire virtuelle choisie sous Windows, on débouche sur une utilisation plus ou moins lourde du disque dur avec, à la clef, les ralentissements de Windows qui s'en suivent. Mais qu'est-ce que la mémoire virtuelle ? Il s'agit d'un système simple pour pallier le manque de mémoire centrale (mémoire vive électronique). En effet, avec tout système d'exploitation (Win3.1 relève plus de l'intégrateur graphique que du système d'exploitation, mais bon...) un tant soit peu multitâche, les 8 ou 16 Mo de mémoire vive (RAM) d'une configuration basique s'avèrent vite insuffisants. Car, rappelons-le, les programmes ne peuvent s'exécuter qu'en mémoire vive. La mémoire de masse (disque dur, disquettes) ne servant qu'au stockage des programmes ou données. Or, sous Windows, dès que l'on commence à exécuter plusieurs logiciels à la fois ou à manipuler de gros fichiers (des images 24 bits, par exemple), on se trouve rapidement à court de mémoire vive. Le principe de la mémoire virtuelle consiste donc à "tromper" le microprocesseur, en lui faisant croire qu'il dispose de plus de mémoire vive qu'il n'en a réellement. Cette fausse mémoire vive est simulée en utilisant une partie du disque dur comme stockage temporaire et en ne chargeant dans la mémoire vive que la partie du ou des programmes en cours d'exécution (c'est le fameux fichier d'échange de Windows qui sert de stockage sur disque). À partir de ce principe, on comprend facilement que beaucoup de mémoire vive (32 Mo ou plus) permette de moins dépendre de la mémoire virtuelle, voire même de s'en passer complètement en gagnant alors en vitesse d'exécution, Windows affectuant moins d'accès disque pour charger des "tranches" de programme si tout est en mémoire. À l'inverse, quand on travaille avec "peu" de mémoire vive (16 Mo ou moins) sur de gros programmes ou fichiers sous Windows 3.1 ou 95, il faut définir un bloc de mémoire virtuelle conséquent et l'allouer au disque dur le plus rapide si l'on dispose de plusieurs unités. Disons qu'en usage personnel, il faut au moins atteindre les 40 Mo en tout (mémoire virtuelle + mémoire vive). Les réglages de mémoire virtuelle sont à la rubrique "Panneau de Configuration" (icône "386 Etendu") pour Win3.1 et dans la rubrique "Propriétés Système/Performances" dans Win95. Sous Windows 3.1 , il existe deux options de mémoire virtuelle : fichier d'échange temporaire ou permanent. Il vaut mieux choisir le fichier d'échange permanent, qui offre une bien meilleure fiabilité et s'avère plus rapide que le mode "temporaire".

MANETTES AVEC PLUS DE 4 BOUTONS

Sous l'impulsion des simulateurs de vol toujours plus complets et bourrés de commandes, les dernières générations de manettes ont largement dépassé les fatidiques 4 boutons permis par l'usage simultané des 2 ports joystick standard. Avec ces derniers, sans astuce particulière, le mieux que l'on puisse faire est un manche style Thrusmaster Mark 2. Dotée de 4 boutons de tir, la manette et ses deux axes, et un "coolie hat" (sorte de mini-manette "chapeau chinois" intégrée au manche principal, maniée au pouce et souvent utilisée pour tourner ou lever la tête dans le cockpit) à 4 directions.

Pour transmettre plus d'informations à l'ordinateur, il a fallu utiliser des moyens de communication supplémentaires. Cet objectif est rempli grâce à des techniques diverses selon les fabricants (il n'existe pas encore de standard, hélas). Certains ont choisi d'intercepter le clavier en s'intercalant entre ce dernier et l'ordinateur (gros modèles Gravis, EagleMax, etc.). Cette méthode est l'une des meilleures, car tous les jeux disposent de commandes au clavier, facilement intégrables aux boutons de ce type de joystick, puisqu'on peut "affecter" les touches du clavier aux boutons de la manette. De plus, le recours à un driver de joystick est théoriquement inutile. Inconvénient de ce système : les touches délivrent une information de type "tout ou rien", ajouter des commandes proportionnelles supplémentaires s'avère donc difficile. Deuxième solution : l'utilisation d'un port série au lieu ou simultanément aux ports joystick (Cyberman ou Logitech Wingman Warrior, par exemple). Cette méthode permet de disposer assez facilement de plusieurs fonctions proportionnelles (une commande proportionnelle est une commande agissant progressivement en fonction du déplacement de la manette ou de la molette...) et de boutons en plus. Seul hic, il faut alors un driver série spécial qui consommera un peu de mémoire, toujours précieuse pour les jeux DOS. De plus, on utilise un port série... C'est ennuyeux : si la manette série est incapable d'émuler la souris et que l'on désire jouer par modem, il faut alors 3 ports série ! La véritable solution réside sans doute dans l'adoption du nouveau port série rapide USB pour les manettes. Certains paddles (Grip Game System) le reconnaissent déjà.

GONFLER L'HORLOGE DU PROCESSEUR

Le gonflage de processeur ou "overclocking" est une pratique qui consiste à faire fonctionner un processeur plus vite que son fabricant ne l'avait prévu. En général, cela consiste à augmenter la fréquence interne de fonctionnement du processeur. Pour ce faire, on joue sur la fréquence externe d'horloge appliquée au processeur et/ou le type de multiplicateur d'horloge mis en œuvre (quand le processeur en dispose), ce qui revient généralement à modifier quelques cavaliers sur la carte mère. Bien qu'évidemment les constructeurs ne le conseillent pas, il est souvent possible de recourir à de tels procédés ; car, pour des raisons de marges de tolérance de fabrication (et parfois, de politique commerciale...), un processeur est normalement capable de fonctionner un peu plus vite qu'à sa fréquence nominale. On l'a d'ailleurs bien vu avec l'affaire des Pentium "remarqués" : certains faussaires peu scrupuleux effaçaient l'inscription d'origine sur les Pentium 133 pour les revendre en lieu et place de P166 ! En général, pour qu'une opération de "sur-cadençage" (overclocking) ait une chance d'être efficace, il faut se cantonner à des augmentations raisonnables de la fréquence (de 10 à 30 % environ). Comme on entre ici dans le domaine du "bidouillage", il n'est pas garanti qu'une opération de gonflage d'horloge fonctionne, et les résultats sont très variables d'un processeur à l'autre.

Qui veut pourtant tenter l'aventure doit savoir plusieurs choses. Il est extrêmement rare que l'on détruise un processeur en le "poussant", bien que la chose soit théoriquement possible (surtout s'il n'est pas refroidi). Moralité, n'insistez pas lourdement si l'ordinateur ne veut pas démarrer et recourez alors à une fréquence inférieure ! Ce n'est pas parce qu'un processeur semble bien fonctionner en mode "gonflé" qu'il est fiable... En effet, il peut très bien produire des erreurs de calcul de temps à autres ou "planter" de manière aléatoire. Il est donc recommandé d'effectuer un back-up de sécurité avant de bricoler, ainsi que de garder en observation et test l'ordinateur "boosté" un certain temps, avant de le déclarer bon pour le service. Si votre ordinateur est votre outil de travail, l'overclocking n'est pas forcément une bonne idée. Autre point capital : le refroidissement. Plus le processeur sera poussé en fréquence, plus il va chauffer. Il y a donc intérêt à ce qu'il soit énergiquement refroidi (doté d'un radiateur bien dimensionné et d'un ventilateur avec usage de pâte thermique). De ce point de vue, les premières générations de Pentium (en technologie 0.6 microns) chauffent beaucoup plus que les plus récentes (en 0.35). De plus, un processeur qui chauffe beaucoup à tendance à "s'user" plus vite par un phénomène appelé la "transmigration" (ce n'est pas très gênant, vu la grande durée de vie de l'electronique). De même, n'oubliez pas que changer la fréquence de fonctionnement processeur influe sur le reste de l'ordinateur et que l'on doit donc aussi réajuster les paramètres du SETUP comme la vitesse du bus ISA (calculée en divisant la fréquence bus PCI ou VLB), la vitesse de fonctionnement mémoire (au besoin, rajoutez des Wait States), la vitesse du cache interne processeur, etc. Lors de vos essais, augmentez d'abord la fréquence bus, en cherchant la valeur la plus haute possible, avant de toucher au multiplicateur. Pousser à 150 MHz un Pentium 133 (fréquence de bus 66 MHz, X 2) en portant la fréquence bus à 50 MHz et le multiplicateur à 3, ne constitue pas une amélioration en termes de puissance globale, le gain interne du processeur étant compensé par la perte sur tous les accès bus mémoire (50 au lieu de 66 MHz) et sur le bus PCI (50/2 = 25 MHz au lieu de 33).



MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 11h à 19h30
Lundi 13h30 - 18h30
Jeux PLAYSTATION et SATURN en Magasin.

DELTAROM VPC - 2, Rue Emile Pathé
BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44
Le Samedi, Tél : 01 47 08 08 30

ACCESSOIRES

CH PEDALS .... 495 F	F16 Fighter Stick .... 795 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH Pro Pedals .... 795 F	QuickShot SKYMASTER . 295 F	ThrustMaster TOP GUN . . 335 F
CH THROTTLE .... 695 F	SIDE WINDER 3D PRO . . 395 F	Virtual Pilot .... 495 F
CH Pro Throttle .... 895 F	Squadron Commander.... 690 F	Virtual Pilot Pro......... 795 F
F16 Flight Stick .... 395 F	ThrustMaster Volant T2 . . 990 F	Volant+Pédalier Mad Catz 545 F
F16 Combat Stick........ 545 F	Volant T2 +Rally Champ..1.090 F	ALFA TWIN : 2 joueurs . . 149 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX + POD .... 1495 F
MONSTER 3D FX :
Carte seule.... 1549 F
Carte + 6 jeux . 1749 F

CD VIERGES

CD vierges GOLD 74mn certifiés 6X

De 10 à 29 CD .... 40 F le CD
De 30 à 49 CD......... 39 F le CD
50 CD et plus .... 38 F le CD
Frais de port : 60 F pour 10 CDR. + 10 F par tranche de 10 CDR supplémentaire.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

11 TH HOUR VF	Crusader : No remorse vf	FIELDS of GLORY VF	KING QUEST 7 VF	NAVY STRIKE NF	SHELLSHOCK VF	THE D VF	Under Killing Moon VF
Accross the Rhine NF	CYBERMAGE NF	FIFA SOCCER 96 VF	Lands Of Lore VF	NORMALITY VF	SHIVERS VF	THE HORDE	Underworld 1 & 2 NF
BATLE ISLE 3 VF	Daedalus Encounter VF	FRANKESTEIN VF	LARRY 5 VF	Panzer General II NF	ShockWave Assault NF	Theme Park VF	US Navy Fighters vf
BIOFORGE VF	Destruction Derby NF	Gabriel Knight VF	LAST DYNASTY VF	PIRATES GOLD VF	SIM CITY VF	THIS MEANS WAR VF	VIRTUAL KARTS NF
Burried in Time VF	DUNE 1 & 2 VF	Grand Prix Manager VF	LEISURE LARRY 6 VF	Player Manager 2 VF	SPACE HULK NF	TILT VF	VIRTUAL POOL NF
Cannon Fodder 2 VF	Dungeon Master 2 VF	Heroes of Might Magic vf	L.B.A. VF	Police Quest 4 VF	SPACE QUEST 6 VF	TOP GUN NF	WARCRAFT NF
CIVIL WAR VF	ECSTATICA NF	HI-OCTANE VF	L'énigme de maître Lu vf	RALLY VF	STEEL PANTHER VF	Torin's Passage VF	Who shot john. rock ?
CIVILIZATION VF	EURO 96 VF	INCA VF	LOST EDEN VF	RISE of the Triad NF	SUPER KARTS NF	Transport Tycoon VF	WITCHAVEN 2 NF
COLONIZATION VF	DISCWORLD VF	INCA 2 VF	MAD DOG MAC CREE	SAM & MAX VF	SYNDICATE PLUS VF	Railroad Tycoon Deluxe	WOODRUFF VF
Com. Aces of Deep vf	F14 Fleet Defender NF	Jagged Alliance VF	MAGIC CARPET 2 VF	SCREAMER VF	TEK WAR VF	U.F.O. VF	X-COM VF
CONGO VF	F-15 Strike Eagle III NF	Jewels Of Oracles VF	Nascar Racing + track nf	SETTLERS VF	Terminal Velocity NF	Ultra 3D Pinball NF	Zidane FootBall VF

JEUX PC CDROM

	DARK FORCES VF ...... 149 F	GENE WARS VF......... 295 F	MECHWARRIOR 2 VF ... 249 F	Quake Mission Pack 2 NF . . 195 F	Terminator Futurshock NF . 295 F
	DARK LIGHT NF......... 325 F	GRAND PRIX MAGIC NF . 195 F	Mechwarrior Mercenary nf . 345 F	Rally Championship NF ... 295 F	THE DIG VF .... 249 F
	DAYTONA U.S.A. NF..... 295 F	Grand Prix Manager 2 VF . 295 F	Mechwarrior 2 Exp Pack.... 99 F	Rally Champion. X-MILES . 159 F	THE HIVE WIN 95 NF .... 199 F
3D Pinball Creep Night VF . 275 F	DEADLINE VF .... 255 F	G-NOME NF .... 285 F	MEGARACE 2 VF .... 295 F	RAMA VF .... 295 F	THEME HOSPITAL VF ... 315 F
A4 NETWORKS VF ...... 195 F	DEADLOCK VF .... 325 F	HARDLINE VF .... 265 F	MISSION CRITICAL NF . . 249 F	REBEL ASSAULT 2 VF ... 245 F	TIE Fighter Collector VF . . 149 F
AH-64D Longbow Gold VF . 325 F	DEADLY GAMES NF..... 295 F	HARVESTER VF .... 325 F	Mission Taïga : Red Alert vf 139 F	RED ALERT : C & C VF. . 295 F	TIME COMMANDO VF... 295 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F	DEATH RALLY NF ...... 169 F	Heretic Shadow NF .... 195 F	MONOPOLY VF......... 260 F	Red alert : Mission Taïga vf 139 F	TIME LAPSE VF......... 285 F
ALBION VF .... 249 F	Destruction Derby 2 NF.... 275 F	Heroes Might & Magic 2 vf 335 F	Monster Truck Madness vf . 265 F	RIPPER VF .... 149 F	Time Warrior + Pad ...... 329 F
ALIEN TRILOGY NF..... 325 F	DEUS EX MACHINA VF . . 285 F	HEXEN (Heretic 2) NF .... 245 F	MORTAL COIL NF ...... 265 F	RISK VF WIN 95......... 295 F	TINTIN au Tibet VF W95 . . 245 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F	DIABLO NF + ech VF..... 335 F	HIND VF .... 249 F	MOTO RACER VF .... Tél.	Rise & Rules Anc. Emp. vf . 285 F	TOMB RAIDER VF ...... 285 F
Archimedean Dynasty VF . . 295 F	DIE HARD TRILOGY VF. . . Tél.	IN the FIRST DEGREE VF. 149 F	MYST VF............... 355 F	ROAD RASH VF Win 95 . . 275 F	Tomb Raider + U.K.M. VF . 329 F
ARENA 2 : Daggerfall NF . . 335 F	DISCWORLD 2 VF....... 245 F	INCA COLLECTION VF . . 175 F	NASCAR RACING 2 VF. . . 275 F	SCHIRATTI Commander . . 245 F	TOMB RAIDER Add on . . . 225 F
ASTERIX & OBELIX VF . . 275 F	DOMINION .... Tél.	INDY CAR RACING 2 NF . 235 F	NBA LIVE 97 VF......... 325 F	SCORCHER NF .... 295 F	Total War data warcraft 2. . 149 F
ATLANTIS VF .... Tél.	DOWN in the DUMPS VF . 295 F	IZNOGOUD VF.......... 295 F	Need for Speed Special Edit. 335 F	SCREAMER 2 VF........ 235 F	TOONSTRUCK VF....... 295 F
BANZAÏ BUG NF .... 295 F	DRAGON LORE 2 VF..... 275 F	JET FIGHTER III NF..... 345 F	Need For Speed 2 VF...... 295 F	SEGA RALLY WIN95 NF . 295 F	TOUCHÉ-COULÉ VF..... 295 F
BattleGround Waterloo VF . 335 F	DUKE NUKEM 3D VF .... 199 F	KARMA VF............. 199 F	NHL HOCKEY 97 NF..... 335 F	Sensible World Soccer 97 vf 249 F	TRESOR HUNTER VF.... 295 F
BERMUDA Syndrome VF. . 285 F	Duke Nukem 3D Plutonium. 169 F	KICK OFF 97 VF .... 295 F	NINE VF................ 345 F	SETTLERS 2 VF......... 335 F	TRIVIAL PURSUIT VF ... 260 F
BETRAYAL in ANTARA VF Tél.	EF 2000 DOS (TFX 2) VF . . 195 F	King Quest Anthology NF . . 249 F	Opération Survie vf (C&C) . 125 F	SETTLERS 2 Data disk VF. 159 F	TUNNEL B1 VF.......... 295 F
BIRTH RIGHT VF......... Tél.	EF 2000 DELUXE VF ..... 295 F	K.K.N.D. VF............ 249 F	ORION BURGER VF ..... 295 F	Sherlock Holmes 2 VF ..... 325 F	URBAN RUNNER VF..... 249 F
BLOOD VF............... Tél.	EUROPE 1 NF .... 249 F	La cité des enfants perdus vf 245 F	OTHELLO VF........... 149 F	SILENT HUNTER VF..... 335 F	US Navy Fighter 97 VF w95 335 F
BLOOD AND MAGIC VF. . 295 F	EUROPE 2 NF .... 275 F	LARRY Collection NF..... 195 F	OUTLAWS NF........... 325 F	SILENT THUNDER VF ... 265 F	VERSAILLES VF .... 379 F
BLUE ICE VF .... 295 F	EVIDENCE VF .... 295 F	L'ENTRAINEUR VF...... 275 F	Pack : Magic Carpet 2 + Fifa 96 +	SIM CITY 2000 VF .... 195 F	Virtua Chess Win 95 VF . . . 295 F
CAESAR 2 VF .... 249 F	EXTREME PINBALL NF. . 149 F	L'Entraineur Data Disk VF. 169 F	Rally Championship + Pad . 395 F	SIM CITY 2000 collector vf. 345 F	VODOOLUNGE NF ...... 245 F
CAPITALISM VF .... 335 F	F1 GRAND PRIX 2 VF .... 329 F	L'Entraineur + Data Disk vf 329 F	PANDORA Directive VF . . 329 F	SIM COPTER VF .... 279 F	VOYEUR NF............ 199 F
Chiffres et Lettres VF ..... 279 F	F22 LIGHTNING VF ..... 345 F	Le Cauchemar de PPD VF . 345 F	Perfect Grand Prix 2 ...... 149 F	SIM ISLE VF............ 279 F	WAGES OF WAR NF..... 295 F
Chronicle Of the Sword VF. 295 F	FABLES VF............. 295 F	Le Deuxième Monde VF ... 295 F	PERFECT WEAPON....... Tél.	SIM GOLF VF........... 279 F	Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
CIVIL WAR General VF. . . 325 F	FANTASY GENERAL VF . 295 F	Le Secret du Templier VF. . 215 F	PHANTASMAGORIA VF. . 275 F	SIM PARK VF........... 249 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF. . 335 F
CIVILIZATION 2 VF ..... 335 F	FIFA SOCCER 97 VF ..... 325 F	LE TITANIC VF.......... Tél.	Phantasmagoria 2 VF ..... 325 F	SIM TOWER VF......... 295 F	WARWIND NF + ech VF . . 295 F
Civilization 2 Collector VF . 395 F	FINAL DOOM NF........ 285 F	Le Trésor des Toltèques VF 249 F	POD VF .... 335 F	SKYNET NF .... 325 F	Wing Commander III VF . . 145 F
Civilization 2 Data Disk VF. 169 F	Flight Simulator 6 VF w95 . 395 F	LEISURE LARRY 7 VF ... 295 F	POLICE Quest SWAT VF. . 249 F	SPACE Quest Collection NF 195 F	Wing Commander IV VF . . 245 F
CLOSE COMBAT VF w95 . 365 F	FLIGHT SHOP NF .... 345 F	Les Cheval. de Baphomet vf 295 F	POWER CHESS VF ...... 285 F	SPQR NF .... 345 F	WORMS VF + DATA ..... 295 F
CLUEDO VF .... 295 F	FLYING CORPS VF ...... 325 F	Les Guignols de L'Info VF . 345 F	POWER F1 NF .... 295 F	SPYCRAFT VF .... 295 F	X-WING COLLECTOR NF 149 F
COMMANCHE 3 NF ..... 345 F	FootBall Manager 97 VF . . . 325 F	LIGHTHOUSE VF .... 249 F	PRIMAL RAGE NF....... 145 F	STAR GENERAL NF ..... 345 F	X-WING vs Tie Fighter NF . 335 F
Command & Conquer VF. . 295 F	FORT BOYARD VF ...... 255 F	Lords of the Realms 2 VF . . 295 F	PRISONER OF ICE VF ... 195 F	STAR GUNNER NF ...... 345 F	YAHTZEE VF........... 149 F
CONQUEST DELUXE VF . 195 F	Fort Boyard : La légende vf 275 F	Magic L'Assemblée NF .... 335 F	Privateer 2 : Darkening VF . 335 F	Steel Panther 2 NF + ech vf .295 F	YODA STORIES VF....... 99 F
CONQUEST EARTH VF . . 345 F	FULL THROTTLE VF .... 149 F	Magic The Gathering NF. . . 325 F	Pro Pinball : The Web NF. . 195 F	STORM VF .... 275 F	Z VF.................. 295 F
CREATURES VF.......... 245 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF. . 295 F	MASTER OF ORION 2 VF. 325 F	PSYCHO PINBALL NF ... 195 F	Super EF 2000 VF Win 95. . 325 F	ZORK NEMESIS VF...... 345 F
CRUSADE VF .... 295 F	GEARHEADS VF .... 225 F	M.A.X. VF .... 295 F	QUAKE NF .... 295 F	SYNDICATE WARS VF. . . 295 F	VF : Jeu et manuel en Français
Crusader : No Regret NF . . 275 F	GENE MACHINE VF ..... 285 F	M.D.K. VF .... 295 F	Quake Mission Pack 1 NF . . 195 F	TACTCOM VF .... 175 F	NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

BLIND SPOT .... 85 F
DIGITAL SEDUCTION.... 39 F
HIDDEN OBSESSIONS... 125 F
IMMORTAL DESIRES .... 95 F
MAIN STREET U.S.A...... 65 F
NEW LOVERS.......... 148 F
NIGHT TRIPS (1-2) . 145 F le N°
NIGHT VISION .... 95 F
PARLOR GAMES .... 112 F
PRIVATE Magazine N° 1. . 145 F
SIZZLE.................. 85 F
THE SWAP TWO........ 148 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II ... 175 F
ANIMATED LUST........ 55 F
BEAUTIES BODACIOUS . . 85 F
BRABUSTERS .... 85 F
CASTING VF .... 99 F
CYBER WHORES .... 49 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
DANISH EROTIC GIRLS (N° 1 - 2 ou 3 disponibles)... 145 F le N°
DELECTABLE........... 95 F
Femmes Extremes (1-2). 149 le N°
GETTING HOTTED ..... 175 F
HOT & SPICY .... 95 F
Les Filles Mike Ancher vf. . 145 F
LITTLE BLACK BOOK . . 125 F

LUSCIOUS LESBIANS .... 85 F
ORAL ECSTASY .... 49 F
PRIVATE Collection N°1 . . 195 F
PRIVATE PLEASURE.... 145 F
PUSSY MANIA........... 85 F
READY TO RIDE......... 85 F
SAKURA (1-2) ...... 85 F le N°
SEDUCTIVE SIRENS .... 125 F
SEXNET .... 175 F
SOUTHERN BEAUTIES . . 165 F
VOLUPTUOUS VIXENS... 85 F
VOYEUR (1-2-3).... 149 F le N°
WORLD'S BEST BUTTS. . 149 F
WORLD's BEST BREAST. . 85 F

CD MANGAS

CARTOON FANTASY..... 65 F
Fantasmes Charnels VF ... 149 F
FRISSON BLEU VF...... 149 F
MANGHARD (pack 3 CD). 399 F
Miroir des Perversions VF . 149 F
MISSION EXTREME VF . 149 F
NIPPON OBSESSION VF . 165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
Nippon ATTRACTION VF 149 F
Plaisir Mangas (1-2) . 175 F le N°
POUPEES MANGAS VF . . 179 F
SPECIAL MANGAS X.... 175 F

JEUX & INTERACTIFS

ANAL FANTASCENES VF 295 F
Brigitte Lahaie : l'anglaise . 249 F
Brigitte Lahaie : Lydia .... 249 F

CYBERIX VF (2 CD)..... 285 F
CyberXperience VF (4CD) 295 F
DIVA X : Ariana NF..... 249 F
DIVA X : Rebecca VF.... 265 F
FANTASCENES.......... 285 F
Interactive TABATHA VF . 285 F
LA VILLA VF........... 275 F
LE JEU DE L'OIE VF .... 195 F
Le Parfum de Mathilde VF. 275 F
LOLO FERRARI VF ..... 245 F
MASCARADES VF (3 CD) 345 F
New Machine Pak 2 (6 CD) 295 F
NADINE BRONX VF..... 265 F
NIGHT WATCH II....... 185 F
Pack 5 CD X Interactifs vf . 445 F
PLEASURE CD VF (N° 1 - 2 - 3 et 4 disponibles) ..... 195 F le N°
PORNO POKER......... 295 F
POUPEE LATEX VF ..... 295 F
PRIVATE Investigator VF . 295 F
PRIVATE PORNTRIS VF . 249 F
REVES INTERACTIFS VF 295 F
SEX TET VF............ 295 F
SPACE SIRENS 2 VF..... 265 F
Strip Tease avec Dolly VF. . 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF. . 275 F
VIRTUAL Detective VF ... 295 F
VIRTUAL Presence (1 : Eve - 2 : Vicky - 3 : Malicza) . . 285 F le N°
VIRTUAL SEX.......... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF. 275 F
Zara Whites Dble Xper vf... 265 F
Zara Whites : Le temple vf. 265 F

Prix indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles - Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectifications aux données personnelles vous concernant.

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ☐ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

Cette étonnante invention de deux Français vise à permettre de jouer sur son écran PC en parallèle avec une vraie compétition sportive. L'éditeur Acclaim serait déjà sur le point de craquer...

Daniel Ichbiah

Sport la simula en direct contre



Les deux instigateurs du projet : Jacques Levasseur, ancien pilote de moto et Gérard Benkel, qui est un féru de simulations sportives.



Vous aussi, un jour prochain vous pourrez prendre le départ d'un grand Prix, fabuleux, non !

Prenez un grand prix automobile tel la compétition de F1 au Brésil. D'ordinaire, les images arrivent sur le téléviseur, et avec un peu de chance, il est possible de simuler ultérieurement la course sur PC. Maintenant, bardons les automobiles de capteurs, installons les liaisons satellites nécessaires et renvoyons ces données vers notre PC ou notre PlayStation. Nous obtenons la course en direct, sur notre écran, avec pour seule différence qu'une voiture supplémentaire peut se joindre au rallye : la nôtre !

Les potentiels d'un tel système paraissent énormes. À chaque grande course, il serait possible à des dizaines de milliers de joueurs de se battre contre les plus grands champions du monde. Contre Schumacher ou Villeneuve. Avec tout le stress de savoir que cela se passerait en même temps que la véritable compétition. Si l'on ajoute à cela une coopération intelligente avec les chaînes de télévision, le nom du vainqueur de la course virtuelle pourrait même apparaître sur le poste à côté du vainqueur de la vraie course !

Ainsi est né le concept Sportner's

Les deux Français qui ont conçu Sportners sont des amis de longue date, infographistes de leur état. Le premier, Jacques Levasseur, a longtemps été pilote de moto avant de devenir manager d'une équipe en championnat du monde. Pour lui, le flash s'est produit il y a plus de six ans alors qu'il se trouvait au Japon, à Sugo - un grand parc dédié à la compétition de motos. Des pilotes du monde entier se trouvaient là, coupés du reste du monde, et pour passer le temps, ils s'adonnaient à un jeu de Formule 1 collectif sur une borne d'arcade. Stupeur... Levasseur a découvert que les champions sur piste réelle, Scott Russel et Aaron Slight, excellaient au niveau des jeux virtuels. Il en déduit que cette activité ludique nécessite des aptitudes pratiquement semblables à celles requises pour une course réelle.

Levasseur a fait part de cette observation à son ami Gérard Benkel, qui pour sa part est un féru de simulations sportives. Ce dernier lui confie alors une aspiration personnelle : pouvoir jouer contre les champions ! "L'idée m'est venue en jouant à Grand Prix sur Amiga, se rappelle Benkel. Ce jeu se vantait du réalisme des circuits. Pour en avoir le cœur net, j'ai allumé la télé pendant la course et j'ai tenté de comparer les deux

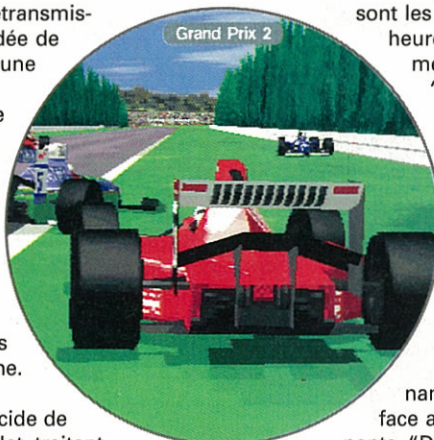
ner's: tion de F1 Schumacher



Les potentiels d'un tel système paraissent énormes. À chaque grande course, il serait possible à des dizaines de milliers de joueurs de se battre contre les plus grands champions du monde.

écrans en jouant en même temps qu'avait lieu la retransmission." De ce désir imparfaitement assouvi a germé l'idée de permettre à un joueur de participer, pour de vrai, à une compétition. Le concept Sportner's a alors pris forme.

Et pourtant... Des années de galère ont suivi. Levasseur et Benkel ont rencontré maints investisseurs potentiels qui, pour la plupart, se sont déclarés sceptiques et déconcertés. Bon prince, Levasseur se refuse à citer les noms, "car ce ne serait pas très gratifiant pour eux". Et d'ajouter : "Le problème de ce principe, c'est qu'il implique des constructeurs automobiles, des télécommunications, des serveurs de transmission et réception des données, du logiciel... Les gens que nous avons rencontrés disaient le plus souvent qu'ils ne maîtrisaient qu'une partie de la chaîne. Ils ne savaient pas comment aborder un tel projet".



Au cours de l'année 1994, le duo décide de marquer une pause et de déposer un brevet complet traitant toutes les facettes du problème avant de continuer les démarches. La rédaction du document les occupe pendant plus d'une année. Le conseiller auquel ils font appel explique qu'il est impossible de déposer une idée de jeu vidéo, mais qu'ils peuvent en revanche l'enregistrer comme un "procédé de mise en œuvre". Déposé vers la mi-1995, celui-ci passe à la moulinette neuf mois durant, le temps de s'assurer qu'aucun constructeur, ni Atari ni Sega, n'a jamais enregistré un brevet similaire.

"Battre Schumacher, c'est autre chose !"

Les deux compères font alors leur première rencontre heureuse, chez Acclaim. Surprise, Christian Brecheteau, qui dirige la filiale française, accepte d'écouter leurs arguments et leur assure qu'il en parlera à ses techniciens. Dès lors, les événements se précipitent. Alerté, Joe Bonar, l'homme bien en chair qui a conçu Mortal Kombat chez Probe, se déplace en France afin de rencontrer les deux froggies. La réunion se passe à Mâcon, dans les locaux d'une entreprise experte dans les adaptations de véhicules, afin d'expliquer comment se passerait l'installation de capteurs et quelles sont les données qui pourraient être transmises. Au bout d'une heure, Bonar se lève et attrape la table qu'il secoue sans ménagement pour mieux extérioriser son engouement. "Il nous faut cela sans plus tarder !" Actuellement, des discussions seraient en cours pour porter Sportner's sur une simulation d'Indy Car. Ce ne serait que la première d'une série de plusieurs licences que Levasseur et Benkel se déclarent prêts à signer avec toutes sortes de compagnies, qu'elles opèrent dans le jeu vidéo, le sport ou dans d'autres secteurs concernés. La course automobile ne serait qu'un premier volet, car la formule est adaptable dans toute compétition à même de recevoir des capteurs : cross-country, offshore, superbikes...

En attendant, les deux créatifs se montrent étonnamment loquaces sur ce qui ferait la beauté de Sportner's face aux jeux classiques. Avec des arguments parfois surprenants. "Déjà, lorsque l'on joue contre des copains, l'intérêt est dix fois plus grand que lorsqu'on est contre l'ordinateur ; car un être humain peut être en forme un jour et l'autre non, déclare Benkel. Maintenant, imaginez de jouer contre Schumacher !" Jusque-là, tout va bien. Mais lorsqu'on lui rétorque qu'entre deux vraies compétitions, il existe déjà la possibilité de jouer sur Internet, il a cette réponse : "Si tu rencontres quelqu'un de l'autre bout du monde et que tu le bats en F1, je n'en vois vraiment pas l'intérêt. Cela ne te valorise pas franchement, parce que tu ne le connais pas. Alors que si tu bats Schumacher, c'est autre chose !". Encore faudra-t-il effectivement battre ledit pilote, et même si cela arrive, se rappeler que l'un se bat sur l'asphalte et pour de vrai, alors que l'on est soi-même dans son salon, avec des risques minimes !

Levasseur, pour sa part, fait l'apologie du direct et affirme que la grande différence serait là. "Le différé n'est rien en comparaison de la magie du direct. Quand on connaît le résultat d'une course, il n'y a pas la même tension". Et de prévoir une augmentation de la vente des jeux, tout comme la demande pour les téléviseurs a explosé lorsque les chaînes se sont mises à transmettre des matches sportifs en direct.

Il demeure que, pour l'instant, les émules de Géo Trouvetout en sont toujours à la case départ et qu'il leur arrive de désespérer de trouver des investisseurs dans notre si beau terroir qui a vu naître Joystick, la carte à puce et MC Solaar. Au point qu'ils menacent de s'expatrier aux États-Unis ou au Japon, si la situation n'évolue pas. Il est vrai que là-bas les sociétés de capital-risque prennent vraiment des risques.

Gros Plan

Quelques longs mois après Down in the Dumps, l'équipe d'Haiku Studios met la dernière touche à son nouveau jeu d'aventure : L'Ile du docteur Moreau. Si l'on en croit ce qui nous a été présenté, il y a toutes les chances que ce soft soit l'un des grands titres de la rentrée. Allez hop, visite guidée !

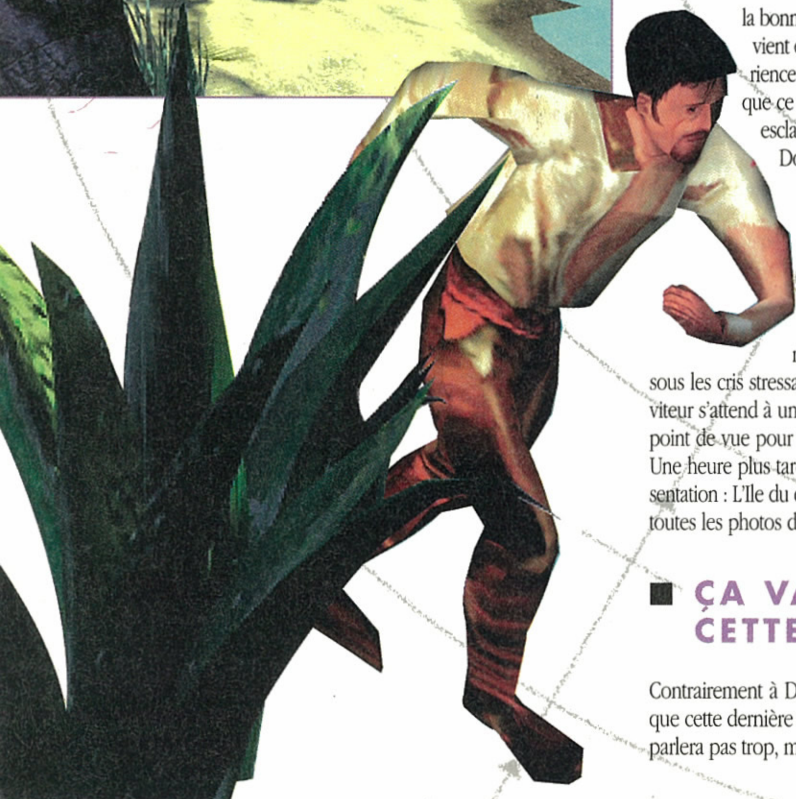


L'Ile du docteur M





Porte de Montreuil, 10 h 10, premier étage des locaux d'Haiku. La vache, le réveil a été dur. Vous pensez, 8 h 30 un lundi matin, on n'est pas vraiment habitué, à Joy. Quelques cafés plus tard, les globes oculaires retrouvent enfin la direction des paupières et la démonstration du soft peut commencer. L'Ile du docteur Moreau est un jeu d'aventure directement inspiré du livre de H. G. Wells, et non pas du film comme on aurait d'abord pu le penser. Les gens d'Haiku ont bien insisté sur ce point, et on les comprend parce que franchement, c'est vrai que les adaptations cinématographiques rendaient peu hommage au chef-d'œuvre. Vous voici donc dans la peau d'un jeune anthropologue, Edward Parker, qui n'a manifestement pas choisi la bonne île pour s'échouer (mais bon, les îles où on s'échoue, on choisit pas toujours...). Naufragé de son état, Parker vient effectivement de débarquer sur l'île du docteur Moreau dont il ne tardera pas à découvrir les terriiiiibles expériences. Sans trop dévoiler l'intrigue (après tout, le livre est sorti depuis un bout de temps déjà), on peut vous dire que ce génial savant fou a créé des créatures mi-homme mi-bête, qu'il tient en respect dans une situation de quasi-esclavage. Vous êtes donc catapulté dans un monde mélangeant l'ambiance du zoo de Vincennes et des Bains-Douches, et qui ne demande qu'à exploser pour le plus grand plaisir des amateurs de scénarios retors.



■ PARKER, SI JE T'ATTRAPE JE TE MORDS

Premières images du jeu et premiers moments de joie. Le graphisme est vraiment superbe, et l'exotisme déborde de tous les pixels de l'écran. Tandis que Parker, entièrement modélisé et animé en 3D temps réel, se relève doucement pour explorer son nouvel environnement, une tortue géante s'ébat près de lui sous les cris stressants des oiseaux du cru. Alors que le personnage s'approche du bord de l'écran et que votre humble serviteur s'attend à un bête changement d'image fixe, voire à un scrolling, c'est en fait toute l'image qui bouge et qui change de point de vue pour vous faire pénétrer dans la jungle. Glups. C'est tellement bien fait que l'on a qu'une envie : en voir plus. Une heure plus tard, après avoir admiré pas mal d'endroits, le verdict s'impose malgré l'aspect "work in progress" de la présentation : L'Ile du docteur Moreau est incontestablement très, tès beau. De toute façon, vous le savez déjà : vous avez découpé toutes les photos de l'article pour les coller comme fond d'écran sur votre moniteur.

■ ÇA VA VOUS COÛTER CHER EN MONITEUR, CETTE HISTOIRE

Contrairement à Down in the Dumps du même Haiku Studio, L'Ile du docteur Moreau mêle l'action à la réflexion, bien que cette dernière soit incontestablement prédominante. Les phases de combat n'étaient pas assez avancées, alors on n'en parlera pas trop, mais apparemment elles devraient ressembler à celles de Time Commando. Par contre, on peut vous dire

Fidèle à l'œuvre de H.G. Wells

qu'il faudra vous battre contre des monstres plus ou moins sauvages, et ce grâce à quelques armes trouvées en chemin (révolver, bâton, couteau...). Au total, c'est avec une soixantaine de personnages de chair, d'os et de poils qu'il vous faudra dialoguer. "Composer" serait plus approprié à la situation, car une intelligence artificielle particulièrement développée a été mise au point par les programmeurs d'Haiku. En fait, chaque personnage est une entité pensante et indépendante, ce qui permet une grande liberté d'interaction avec Parker. Ces persos ont un emploi du temps propre et cohérent, et il ne sera pas impossible de les voir prendre des initiatives en fonction de l'évolution du scénario. En ce qui concerne les énigmes, elles sont un mélange de casse-tête à résoudre, d'objets à récupérer et de dialogues opportuns à sélectionner. Néanmoins, la plupart d'entre elles peuvent être résolues de plusieurs manières différentes, ce qui vous évitera, par exemple, de revenir trois heures en arrière parce que vous aviez oublié un objet important.

■ UNE AVENTURE NON LINÉAIRE

Globalement, l'aventure est séparée en trois chapitres distincts. La premiere partie se déroule dans la maison de Moreau, où vous ferez la connaissance de sa fille Sarah. La deuxième partie vous plonge dans une jungle épaisse, représentant une superficie réelle de treize hectares ! Vraiment gigantesque, car il ne vous faudra pas moins de plusieurs heures pour simplement commencer à repérer les lieux. Enfin, le dernier épisode vous fera évoluer dans un ancien temple Maya, l'occasion pour Haiku de faire un rapide parallèle entre le massacre des Aztèques par les Conquistadors et celui des espèces animales par le genre humain.

Pour aborder un point de vue plus technique, sachez que les décors ont été créés avec 3DS 4. Les séquences cinématiques, mélanges d'images vidéo et de synthèse, ont quant à elles bénéficié de l'utilisation de 3DS Max. Le reste du boulot a été assuré par des outils développés en interne et apparemment fort efficaces (voir encadré). La 3D temps réel étant utilisée pour toute l'animation des personnages, nous nous sommes interrogés sur l'éventuel recours à des cartes d'accélération 3D (3Dfx, Power VR, Direct Draw). Dans l'état actuel des choses, cette implémentation devrait se concrétiser par la diffusion de patches, mais ultérieurement à la sortie du jeu. Une chose est en revanche d'ores et déjà certaine : il n'y aura pas de version MMX, car son utilisation ne ferait guère avancer le schmilblick. Tiens donc... Enfin, proposant une résolution pouvant allant jusqu'à 640x480 en 32 000 couleurs, le soft nécessitera au minimum un Pentium 90 pour tourner. Voilà, vous en savez maintenant autant que nous. Signalons simplement aux plus distraits que le jeu est prévu pour le mois de septembre, et qu'il y a toutes les chances pour que cette attente débouche sur un excellent jeu d'aventure.

Fishbone

oreau

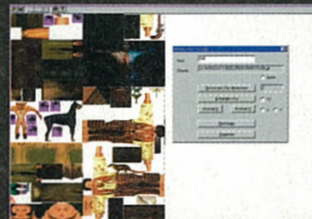
GENRE AVENTURE/ACTION
MACHINE PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR HAIKU STUDIO
SORTIE SEPTEMBRE







Biotope



Mapcard



Pshow 2

En plus de 3DS 4 et 3DS Max, L'île du docteur Moreau a nécessité quelques outils développés en interne. Biotope permet de définir les trajets, la lumière et les angles de caméra. À Actor revient la lourde responsabilité de "gérer" le cerveau des personnages non joueurs. Puppet Show est entièrement dédié à l'animation ; et enfin, Mapcard n'est ni plus ni moins que le moteur 3D.

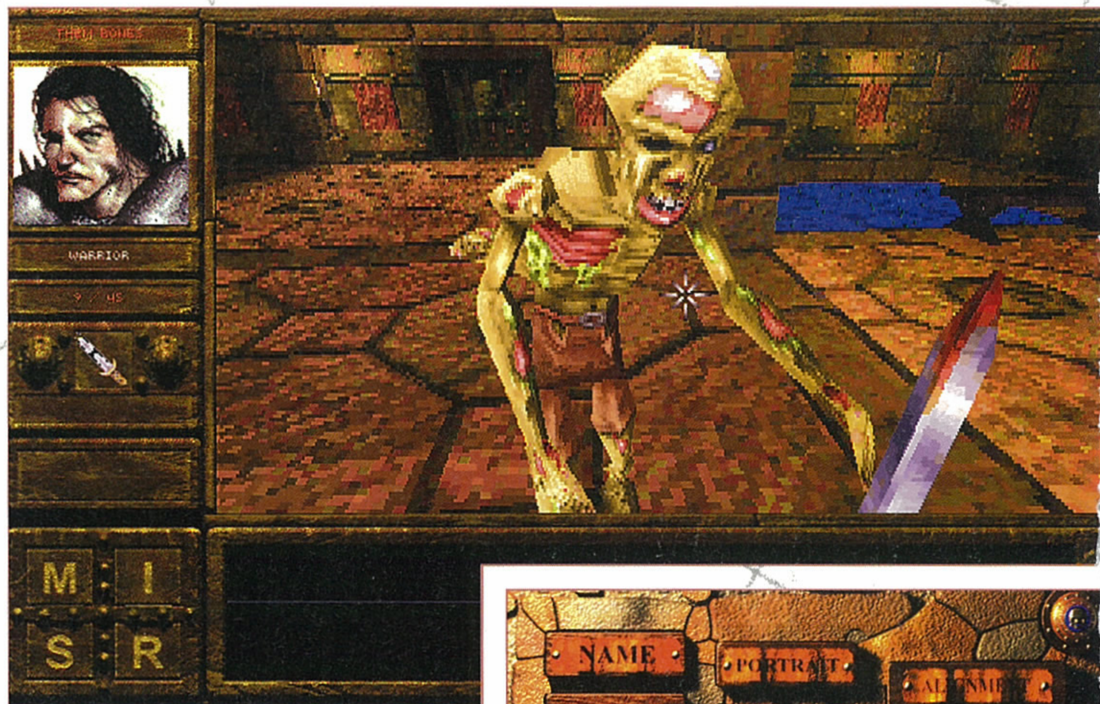






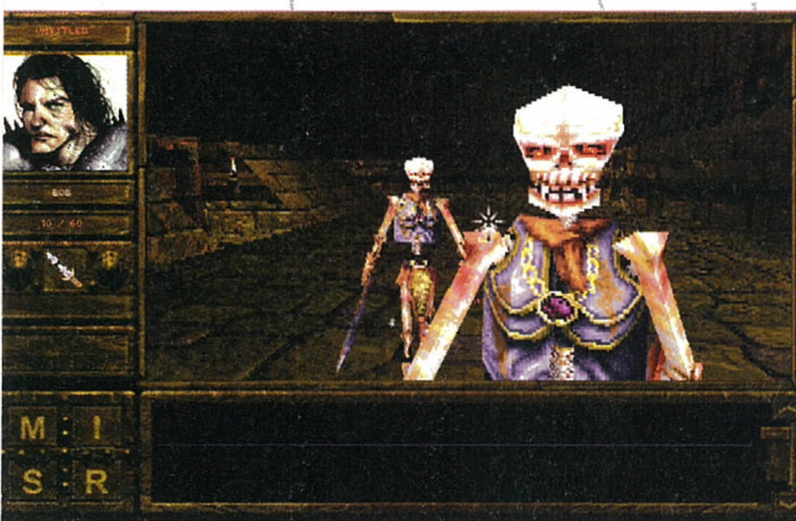
Gros Plan

Dans ce jeu de rôle exploitant une nouvelle version du moteur de Descent, vous allez explorer les souterrains de la cité de Waterdeep. Inspiré du monde créé par TSR, Descent to Undermountain propose un bon vieux "monstres-cavernes-trésors" en 3D, comme on les aime.





Descent to Undermountain

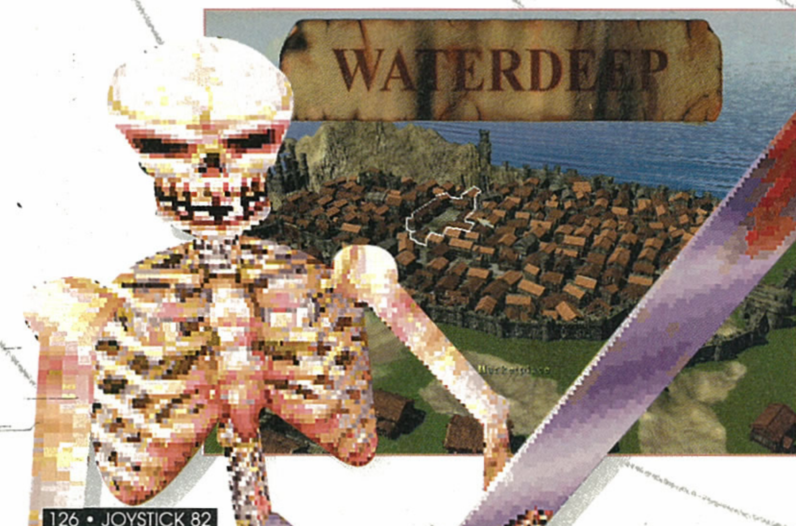




Reprenant les règles d'Advanced Dungeons & Dragons, Descent to Undermountain vous propose d'explorer 25 niveaux de souterrains en Super VGA. A la recherche de l'épée de feu de la Reine des araignées, vous combattrez différents monstres. Le graphisme, même s'il s'agit de souterrains, est assez diversifié : Temple des nains, niveau égyptien, catacombes, etc.

■ UN MOTEUR 3D HIGH-TECH ET UN...

Le moteur du jeu a été travaillé pour laisser sur place des concurrents comme Quake ou Duke Nukem. Il gère plus de 3 000 textures, la réflexion d'images (miroirs) et les effets de transparence, et permet à environ trois fois plus de monstres que Quake d'apparaître simultanément à l'écran. Hélas, il n'est pas prévu pour le moment de faire des versions natives pour les cartes accélératrices 3D telles que 3Dfx ou Rendition. Il sera donc indispensable de posséder une machine puissante pour que le jeu soit fluide et rapide. Vous pourrez concevoir votre personnage parmi 6 races différentes et 4 classes (guerrier, voleur, prêtre et magicien). Au niveau des armes, vous trouverez en chemin l'arsenal classique des univers d'heroic-fantasy : hache, épée, arc, armes de jet, et bien d'autres. Vous pourrez également récupérer plus de 200 objets différents, permettant à votre personnage d'améliorer ses caractéristiques, de jeter des sorts ou de se soigner. Suffisamment pour s'amuser un bon moment.



■ ...CONCEPT VIEUX COMME LE MONDE

Même si son concept n'est pas très innovant, DTUM est un jeu de rôles utilisant un moteur 3D de qualité : sa richesse devrait ravir les fanas du genre et remettre au goût du jour de bons vieux classiques comme Ultima Underworld.

Morgan

GENRE : JEU DE ROLES • DÉVELOPPEUR : INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 97



VOLANT + PÉDALIER
469 F



ALFATWIN
126 F



CH FORCE FX
1349 F



X-WING VS TIE-FIGHTER
335 F



THEME HOSPITAL VF
299 F

SHOOT SYSTEM

DIVISION FRANCE - GROUPE ASCENSION

Tél 05 61 32 76 76

Lundi au Vendredi 9h-19h

Samedi 9h-12h / 14h-19h

50 AVENUE ARISTIDE BRIAND
31400 TOULOUSE



PERFECT WEAPON VF
299 F



SANDWARRIORS VF
TÉL



LA CITE DES ENFANTS PERDUS VF
249 F



DARKLIGHT VF
299 F



PANDORA DIRECTIVE VF
319 F

Envois en Colissimo recommandés ou en Transporteur privé livraison en 24/48 h.

ATLANTIS VF
TÉL

OUTLAWS VF
TÉL

MAGIC L'ASSEMBLÉE VF
329 F

X-MILES
159 F

CONQUEST EARTH VF
319 F

DIE HARD TRILOGY VO
249 F

AIR WARRIOR 2 VO
249 F

A.T.F GOLD VF
299 F

AH-64D LONGBOW GOLD VF
299 F

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE VF
299 F

ANALOG PAD 3D
249 F

TOMB RAIDER VO
249 F

COMANCHE 3 VF
335 F

JEUX PC CD-ROM NEUFS

ABSOLUTE ZERO	275 F
ACCROSS THE RHINE	265 F
ADIDAS POWER SOCCER VF	325 F
AFTER LIFE VF	325 F
AH 64D LONGBOW GOLD VF	299 F
AH 64D DATA DISK VF	199 F
AIR WARRIORS 2 VO	249 F
ALBION VF	329 F
ALIEN TRILOGY VO	249 F
AMOK VF	295 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY NF	285 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VO	249 F
AREA 51 VF	295 F
ARE YOU READY AND ALERT	159 F
ASCENDENCY VF	315 F
ASSAULT RIGS	285 F
ATF GOLD VF	299 F
AZRAEL'S TEARS	329 F
BAD MOJO	295 F
BATTLE GROUND ARDENNES VF	335 F
BEDLAM VF	265 F
BERMUDA SYNDROME VF	279 F
BLAM MACHINE HEAD VF	315 F
BLOOD AND MAGIC VF	295 F
CAESAR 2 VF	279 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD VF	295 F
CHRONOMASTER VF	255 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS VF	249 F
CIVIL WAR General VF	339 F
CIVILIZATION 2 VF	309 F
CIVILIZATION 2 Data Disk VF	159 F
CLANDESTINY VF	285 F
CLUEDO VF	295 F
COMMANCHE 3 NF	335 F
C&C ALERTE ROUGE NF	249 F
C&C ALERTE ROUGE VF	299 F
C&C OPERATION SURVIE VF	145 F
C&C OPERATION TAIGA	149 F
COMANCHE 3 VF	335 F
CONQUEROR VF	275 F
CONQUEST EARTH	325 F
CONQUEST OF NEW WRLD DELUXE VF	199 F
CYBERIA 2 VF	305 F
CYBERSTORM VF	325 F
DAGGERFALL NF	329 F
DAGGERFALL VO	249 F
DARKLIGHT VF	299 F
DAYTONA U S.A. NF	299 F
DEADLINE VF	329 F
DEATH RALLY NF	149 F
DESCENT 2 VF	329 F
DESTRUCTION DERBY 2 NF	289 F
DIABLO NF	319 F
DIABLO VO	249 F
DIE HARD TRILOGY VF	315 F
DIE HARD TRILOGY VO	249 F
DISCWORLD 2 VF	289 F
DOMINION	329 F
DOWN IN THE DUMPS VF	275 F
DUKE NUKEM 3D VF	199 F
DUKE NUKEM 3D V0	49 F
DUKE NUKEM 3D Plutonium	59 F
DUKE 3D + PLUTONIUM	339 F
EARTH SIEGE 2 VF	289 F
EARTHWORM JIM 1 + 2	279 F
ENTRAINEUR VF	275 F
ENTRAINEUR DATA DISK	165 F
ERADICATOR VF	219 F
EURO SOCCER 96 VF	299 F
F1 GRAND PRIX 2 NF	249 F
F1 GRAND PRIX 2 VF	329 F
F22 LIGHTNING 2 VO	249 F
F22 LIGHTNING 2 NF	335 F
FABLES VF	299 F
FANTASY GENERAL VF	319 F
FIFA SOCCER 97 VF	299 F
FLYING CORPS VF	325 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	345 F
G-NOME VO	249 F
GRAND PRIX MANAGER 2 VF	279 F
GUIGNOLS 2 : CAUCHEMARD	359 F
HARDLINE VF	279 F
HARVESTER VF	305 F
HERETIC SHADOW NF	269 F
HEROES MIGHT & MAGIC 2 NF	315 F
HEROES MIGHT & MAGIC 2 VO	249 F
HEXEN DEATHKING NF	179 F
HIND VF	329 F
HYPERBLADE VO dispo	249 F
I HAVE NO MOUTH VF	335 F
INDY CAR RACING 2 NF	239 F
ISHAR TRILOGY VF	199 F
JETFIGHTER III VF	339 F
JOHN MADDEN 97 NF	299 F
KICK OFF 97	319 F
KING QUEST COLLECTION NF	229 F
K.K.N.D. NF	239 F
LANDS OF LORE 2	295 F
LEISURE SUIT LARRY 7 VF	315 F
LIGHTHOUSE VO	249 F
LINKS LS	365 F
LORDS OF THE REALMS 2 VF	319 F
MAGIC BATTLEMAGE VF	319 F
MAGIC BATTLEMAGE VO	249 F
MAGIC L'ASSEMBLEE VF	329 F
MANIC KARTS	165 F
MASTER OF ORION 2 V0	249 F
M.A.X. VF	295 F
MDK	299 F
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries VO	249 F
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries VF	329 F
MEGARACE 2 VF	325 F
MIGHT AND MAGIC TRILOGY	285 F
MONOPOLY VF	259 F
MONTHY PYTHON VF	295 F
MOTO RACER	TEL
MYST VF	345 F
NASCAR RACINC 2 VF	269 F
NASCAR RACINC 2 VO	219 F
NBA LIVE 97 VF	319 F
NEED FOR SPEED SE NF	329 F
NEED FOR SPEED 2	TEL
NHL HOCKEY 97 VO	249 F
NORMALITY VF	315 F
OLYMPIC GAMES VF	279 F
OLYMPIC SOCCER VF	289 F
ORION BURGER VF	289 F
OTHELLO VF	145 F
OUTLAWS VF	TEL
PANDORA DIRECTIVE VF	319 F
PANZER GENERAL	339 F
PAWS	249 F
PERFECT WEAPON	299 F
PGA EUROPEAN TOUR	329 F
PGA TOUR GOLF 96 NF	335 F
PHANTASMAGORIA 2 VF	319 F
PLAYER MANAGER 2 VF	109 F
POD VF	TEL
POLICE QUEST SWAT VF	319 F
POWER F1 NF	269 F
POWERCHESS VF	279 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	299 F
PRO PINBALL : THE WEB NF	279 F
PSYCHIC DETECTIVE VF	329 F
QUAKE NF	329 F
QUAKE MISSION DISK 1	169 F
QUAKE MISSION DISK 2	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP VF	295 F
RALLY CHAMPIONSHIP : X-MILES VF	159 F
RAMA VF	299 F
RAYMAN VF	265 F
REALMS OF THE HAUNTING VF	319 F
ROAD RASH VF Win 95	229 F
SAND WARRIORS	TEL
SCORCHER VO	249 F
SCORCHER VF	299 F
SCRABBLE VF	339 F
SCREAMER 2 VO	199 F
SCREAMER 2 VF	239 F
SEGA RALLY WIN95 NF	295 F
SETTLERS 2 VF	329 F
SHATTERED STEEL VF	279 F
SHELLSHOCK VF	289 F
SHERLOCK HOLMES 2 VF	319 F
SILENT HUNTER VF	325 F
SILENT THUNDER VF	289 F
SIM COPTER VF	279 F
SIM ISLE VF	279 F
SIM GOLF VF	269 F
SKYNET NF	219 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF	295 F
SPEED RAGE NF	275 F
SPYCRAFT VF	319 F
STARCRAFT	TEL
STAR FIGHTER 3000	275 F
STARTREK : STARFLEET AC	TEL
STEEL PANTHERS 2 NF	329 F
STREET RACER + PADDLE	249 F
SUKHOI VF	275 F
SYNDICATE WARS VF	289 F
TALE OF ATLANTIS	TEL
TEAM F1 VF	279 F
TERMINATOR FUTURSHOCK	299 F
TEST DRIVE OFF ROAD	TEL
THEME HOSPITAL	299 F
THIS MEAN WAR VF	305 F
TIME COMMANDO VO	249 F
TIME COMMANDO VF	295 F
TOMB RAIDER VO	249 F
TOMB RAIDER VF	299 F
TOONSTRUCK VF	299 F
TOTALMANIA VF	285 F
TOUCHE-COULE VF	295 F
US NAVY FIGHTER 97 VF	319 F
VERSAILLES VF	339 F
VIRTUA COP NF	319 F
VIRTUA FICHTER VO	249 F
VODOOLUNGE NF	255 F
WAGES OF WAR VO	249 F
WARCRAFT 2 VO	249 F
WARCRAFT 2 DATA DISK VF	159 F
WARCRAFT 2 DATA DISK VO	159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF	319 F
WARWIND VO	249 F
WESTWOOD ANTHOLOGY VF	329 F
WING COMMANDER IV VF	319 F
WIZARDRY NEMESIS NF	329 F
WORLD RALLY FEVER VF	279 F
WORMS VF	259 F
X-WING VS TIE-FIGHTER	335 F
YAHTZEE VF	145 F
YODA STORIES	99 F
Z VO	199 F
Z VF	319 F
ZIDANE FOOTBALL VF	329 F
ZORK NEMESIS VF	325 F

VF : VERSION FRANCAISE
NF : NOTICE EN FRANCAIS
VO : VERSION ORIGINALE

CD CHARME

FILMS NON INTERACTIFS

THE PLATINUM GIRLS 99 FRS - BACKSIDE EXPERIENCE 99 FRS
THE MOUTH DELIGHT 99 FRS - VICE GROUPE 99 FRS
PLEASURE DOUBLE 99 FRS - LESBIAN STORY 99 FRS
BLACK HOOKERS 99 FRS - BEAUTIFUL SLUTS 99 FRS
ASIAN DESIRE 99 FRS

JEUX/FILMS INTERACTIFS

ANAL PUZZLES 239 FRS - CLUBSEX PARTNERS 199 FRS
FRANKENSEX 159 FRS - CYBERIX 279 FRS
LE PARFUM DE MATHILDE 269 FRS - LA VILLA 269 FRS
MASCARADES (3CD) 339 FRS - SEXTET 259 FRS
LATEX 289 FRS - PORNO POKER 289 FRS
VIRTUAL SEX 285 FRS

MAGAZINE X

PLEASURE CD N° 1, 2, 3, OU 4 (2 CD) 189 FRS

MANGAS

NIPPON OBSESSIONS 1 (PHOTOS) 169 F
NIPPON OBSESSIONS 2 (FILMS) 199 F
NIPPON OBSESSIONS 3 (FILMS INTER.) 239 F
SEXY MANGAS (3000 PHOTOS) 245 F

CD-PHOTOS

ECOLE DE FILLES 89 F
FOTO SHOP VOL 1 2 OU 3 69 F

MATÉRIEL

MATROX MYSTIQUE 2 MO OEM	**790 F**
MATROX MYSTIQUE 4 MO OEM	**990 F**
DIAMOND MONSTER 3D 4 MO (3DFX)	**1590 F**
DIAMOND MONSTER 3D + JEUX 4 MO (3DFX)	**1840 F**
CD ROM X8 **670 F**/CD ROM X12 **890 F**	
GRAVEUR JVC X4/X2 AVEC LOGICIELS	**2990 F**
CD-ROM VIERGE 74 MN	**40F**
DISQUE DUR FIREBALL TEMPEST 3.2 GO	**2140 F**
CARTE SOUND BLASTER 32 PNP	**620 F**
CARTE SOUND BLASTER AWE 64 PNP	**990 F**
HP 300 W 3D SOUND TRUST	**280 F**
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP PCI	**190 F**
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP ISA	**140 F**
LUNETTES VIRTUELLES 3D	**750 F**

GARANTIE 1 AN PIÈCE

CULTUREL

LE LOUVRE	319 F
PACK LE LOUVRE + ORSAY	535 F
DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE HACHETTE MULTIMEDIA 97	479 F
ATLAS HACHETTE MULTIMEDIA ENCYCLOPÉDIE	359 F
DICTIONNAIRE BILINGUE HACHETTE OXFORD	359 F
VIN DE FRANCE ENCYCLOPÉDIE HACHETTE 97	355 F
GUIDE BLEU : CHATEAUX DE LA LOIRE	365 F
NATURE INTERACTIVE ENCYCLOPÉDIE	229 F
MON DICO-DOC LES ANIMAUX ENCYCLOPÉDIE	319 F
SPOT : POINT DE TERRE ENCYCLOPÉDIE	189 F
LE GUIDE DE L'HOMÉOPATHIE	275 F
L'ART DU XX[EME] SIÈCLE	359 F

ACCESSOIRES

PROMO VOLANT + PÉDALIER MAD CATZ	469 F
DOUBLEUR ALFATWIN	126 F
PADDLE 6 BOUTONS SPRINTPAD	119 F
ANALOG PAD 3D : PAD ANALOG. ET NUM. 6 BTS+GAZ	249 F
JOYSTICK ALFACOBRA ANALOGIQUE 2 BOUTONS + AUTOFIRE	99 F
CH FLIGHT STICK 2 BTS + GAZ	295 F
CH F16 FLIGHTSTICK 4 BTS + GAZ	370 F
CH F16 COMBATSTICK 6 BTS + GAZ	540 F
CH F16 FIGHTER STICK 8 BTS + GAZ	790 F
CH THROTTLE	690 F
CH THROTTLE PRO	920 F
CH VIRTUAL PILOT	490 F
CH VIRTUAL PILOT PRO	790 F
CH PEDALS	490 F
CH PEDALS PRO	790 F
SPHERE PAD 3D MANETTE SPHERIQUE POUR JEUX 3D	499 F
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	299 F
CH GAMECARD 3 AUTOMATIC	290 F

JEUX D'OCCASIONS EN DÉPOT VENTE + DE 100 TITRES EN MAGASIN

NOUS, NOUS NE RACHETONS PAS VOS ANCIENS JEUX À BAS PRIX POUR LES REVENDRE AVEC PEU DE DIFFÉRENCE PAR RAPPORT AUX JEUX NEUFS.

VOUS AVEZ DES JEUX À VENDRE :

2 MÉTHODES :

1 - VOUS NOUS LES APPORTEZ OU ENVOYEZ
2 - NOUS FIXONS LES PRIX ENSEMBLE (plafond maximum - 20% du prix neuf)
3 - NOUS NOUS OCCUPONS DE LES VENDRE
4 - NOUS VOUS APPELONS POUR VOUS ANNONCER LA VENTE
5 - SOIT :

- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 10 % ET NOUS VOUS DONNONS UN BON D'AVOIR SUR NOS JEUX ET NOS ACCESSOIRES

OU

- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 20 % ET NOUS VOUS DONNONS LA SOMME COMPTANT.

COMMANDER PAR
TÉL : 05 61 32 76 76
FAX : 05 61 32 76 00
PAR COURRIER

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse
Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
PORT=32 FRS/MATERIEL=60FRS	TOTAL + PORT	

Paiement par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM", CCP, mandat, CB.
Signature :

CB N° .... DATE EXP __/__ (OBLIGATOIRE)

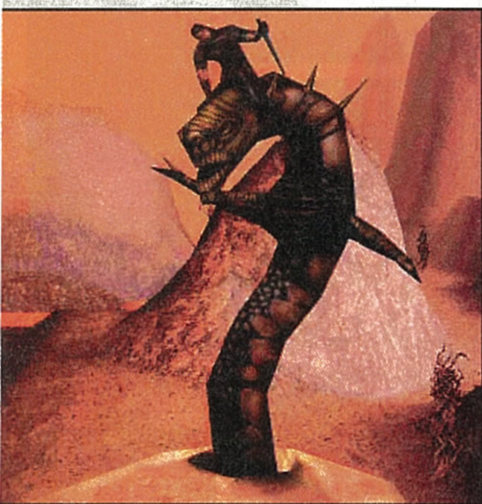
Photos non contractuelles - Les prix sont modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles et sous réserves d'erreurs typographiques. Prix valable du 25/04/97 au 1/06/97.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

G-NOME VO
249 F

SCORCHER VO
249 F

OPÉRATION TAIGA
149 F

L'année Sierra



En exclusivité pour Joystick, découvrez la quasi-totalité des jeux Sierra de 1997. 21 pages bourrées d'infos, de scoops, d'images jamais vues. Indéniablement, cette année Sierra inonde le marché. Et le pire c'est que leurs jeux valent réellement le détour !

Groupe numéro 1 du jeu vidéo aux États-Unis, Sierra est sans aucun doute une société au parcours on ne peut plus éclectique. Focalisés, il y a quelques années, autour des jeux d'aventure et des grandes sagas (Space Quest, King's Quest ou Leisure Suit Larry), les mecs de Sierra ont cumulé les grands succès et aussi les déboires. Pourtant, depuis 1979, date de sa création par Ken et Roberta Williams, Sierra a toujours su tirer son épingle du jeu en expérimentant de nouvelles technologies.

Après les classiques jeux d'aventure bitmaps, les scènes cinématiques 3D, la vidéo à outrance, le record du monde du nombre de CD pour un seul jeu, la tendance actuelle est axée sur la 3D. La grande majorité des prochains titres exploite ce moteur développé en interne, orienté objet, appelé 3Space. C'est particulièrement réussi (fluidité, gestion des cartes accélératrices, 65 000 couleurs, etc.), et Sierra repasse en tête de ligne des éditeurs innovants ayant à leur disposition une technologie compétitive.

Du coup, sur les quelque 23 jeux prévus cette année (pour l'Europe), une petite moitié utilise ce moteur 3D. Et puisqu'il est toujours mieux de faire les choses en grand, Sierra en profite pour lancer sur le marché sa propre carte accélératrice 3D.

Autre axe majeur : le mode multijoueur par Internet. La quasi-totalité des produits prévus exploitent cette possibilité. Même si pour le moment les différentes équipes ne se sont pas encore concertées sur un système unique pour l'ensemble des



King' Quest 8

SORTIE PRÉVUE : NOEL 97
TYPE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : SIERRA ONLINE



Jeu d'aventure mythique, ce dernier volet de la série des King's Quest fait peau neuve en passant de la 2D à la 3D. Bien plus qu'une simple amélioration, il s'agit là d'une innovation sans précédent. Sans aucun doute l'un des hits de l'année !

jeux (un serveur du type Battle.Net propriétaire), il est clair que la volonté d'une interactivité en mode multijoueur prédomine.

À dire vrai, il semblerait que depuis que CUC dirige l'ensemble de la "Sierra Family", cette société de jeux vidéo ne cesse de cumuler les succès et de croître. Citons pour mémoire Blizzard, Dynamix, Coktel Vision, Impressions, Papyrus et Sub Logic. Le nombre de produits sortis sur le marché - et souvent de qualité - est impressionnant.

Un reportage, à la hauteur du sujet, s'imposait : voici le "film", déroulé en 22 pages d'exclusivité, sur les produits Sierra de 1997.

Le huitième épisode de l'un des plus célèbres jeux d'aventure va voir le jour. Ce best seller, qui a déjà vendu plus de 7 millions d'exemplaires, a déjà fait couler beaucoup d'encre. Roberta Williams, scénariste exceptionnelle, s'est encore mise à l'ouvrage pour créer le Masque d'éternité.
Vous pouvez définitivement oublier le jeu d'aventure "classique" : 3D sera le mot clé du prochain épisode. Le genre se diversifie, s'étoffe, s'embellit... Et c'est Sierra qui s'y colle pour la première fois. Vraisemblablement, après ce jeu, le concept du jeu d'aventure en restera totalement bouleversé.

ENTIEREMENT EN 3D

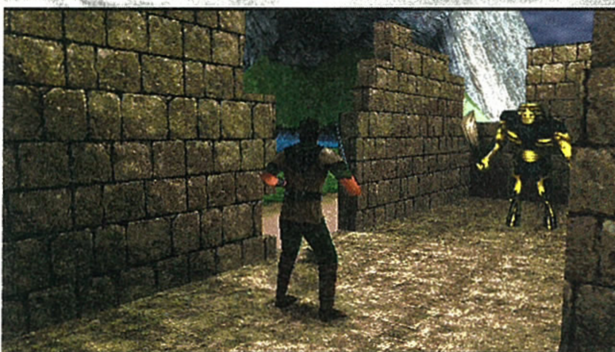
L'action se déroule une fois encore dans le monde de Daventry, pays merveilleux où mythes et légendes font partie du lot quotidien, et où la magie est courante.
Dans le Masque d'éternité, vous incarnez Connor, un pauvre pêcheur. Lors d'une journée on ne peut plus classique, alors que vous étiez en train





Partez à la recherche des quatre morceaux du Masque d'éternité.









de courtiser votre bien-aimée, soudain le ciel s'obscurcit et votre dulcinée se retrouve petit à petit transformée en statue de pierre. Phénomène surnaturel puissant, Connor n'en revient pas : chaque habitant du village, forgeron, fermier, marchand, scribe a subi le même sort. Le monde entier n'est qu'une désolation silencieuse. Est-ce que ce petit bout de métal tombé du ciel, quelques secondes avant la catastrophe, n'y serait pas pour quelque chose ? Et pourquoi, vous, simple villageois, êtes-vous encore le seul à être libre de vos mouvements ? Encore une histoire de héros à deux sous, fils bâtard d'un roi surpuissant, dont les pouvoirs peuvent sauver le monde ? Que nenni : Connor est réellement un simple pêcheur complètement dépassé par les événements.

2+2=5

Cette malédiction - car c'est de cela qu'il s'agit - a en fait été créée par l'éclatement du Masque d'éternité qui protégeait Daventry des forces du mal. Votre objectif sera donc de récupérer les quatre morceaux du masque afin de rétablir l'ordre des choses. Un simple paysan comme vous parviendra-t-il à survivre face à une telle quête, sans l'aide de la famille royale ou des héros et magiciens du royaume ?

À travers votre voyage, vous traverserez 8 mondes, glanerez des informations auprès des créatures surnaturelles que la malédiction n'a pas touchées.

Le monde 3D créé à l'aide du moteur 3Space est fluide et sublimissime. 65 000 couleurs, effets de lumière en temps réel, possibilité de modifier les angles de caméra, vue en première ou bien en troisième personne : vous avez la possibilité de découvrir le monde comme jamais auparavant. Vous aviez toujours rêvé de voir ce qu'il y a avait derrière cet arbre, d'examiner à travers une fenêtre votre environnement, d'aller et venir à votre guise dans tous les recoins du monde : qu'à cela ne tienne, tout cela est possible... Plus de limitation !
Les graphistes qui ont modélisé le monde de Daventry et ses créatures ont réalisé un travail exceptionnel. Pays de glaces, marais, cimetières, ville des mers mortes, tunnels, monde de lave et temples : la beauté des décors est stupéfiante ! Pour s'assurer de la finesse du graphisme, les textures de qualité ne suffisent pas. C'est pour cela que tous les monstres sont constitués de 200 polygones chacun, sauf Connor, 350.

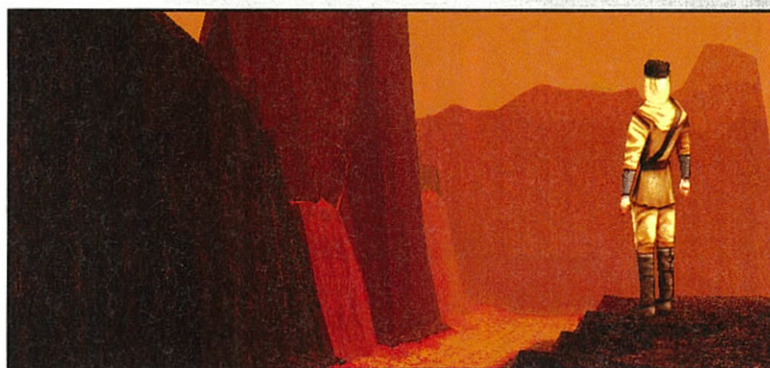
UN GRAPHISME À COUPER LE SOUFFLE !

Pour parfaire le tout, un aspect jeu de rôles a été ajouté. Connor peut se battre en utilisant deux types d'armes notamment : arme de poing ou à distance. Il peut aussi collecter quelques pièces d'or, de manière à modifier son armement lors d'un passage par l'échoppe des gnomes. Les statistiques permettant de gérer le combat sont très simples, mais peuvent évoluer. Cette petite mixture des genres ajoute une nouvelle dimension, très appréciable. Mais attention, l'objectif de Roberta Williams n'est pas de "déraper" vers un jeu de rôles.

AVENTURE ET ZESTE DE JEU DE ROLES

Ce qu'elle veut, c'est avant tout raconter une histoire au joueur. Du coup, une forme de linéarité empêche le joueur de se déplacer librement. Il ne peut évoluer que monde par monde. Toutefois, une fois que l'accès à un nouveau monde est possible, il peut revenir en arrière à sa guise, à l'aide de téléporteurs. L'interface très simple (clics de souris) focalise le jeu sur l'exploration et le scénario, et non plus la gestion pénible d'objets. Le choix est porté sur une prise en main très rapide et efficace dont on ne se plaindra pas.

King's Quest 8 : le Masque d'éternité se présente comme l'un des meilleurs jeux d'aventure de l'histoire du jeu vidéo.

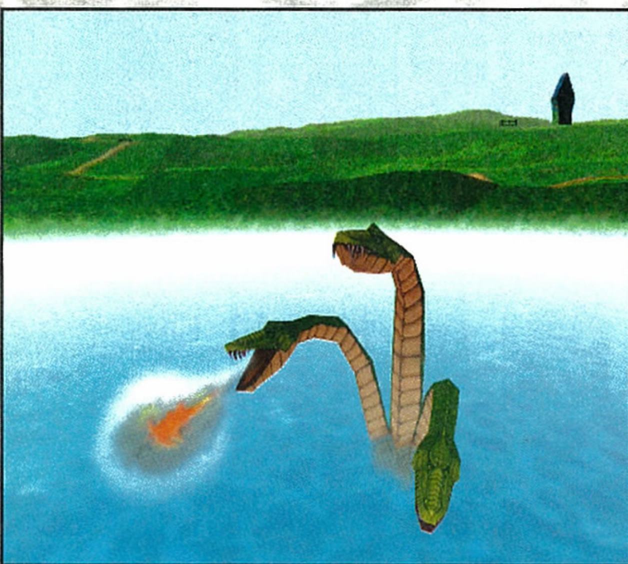




Interview de Roberta Williams

Fondatrice de Sierra, chef de projet et scénariste de King's Quest 8





JOYSTICK Comment vous est venue l'idée de créer le premier jeu d'aventure entièrement en 3D ?
Roberta Williams : C'est une évolution logique, non ? Les nouvelles capacités des machines permettant de gérer la 3D avec beaucoup d'aisance, il aurait été dommage de ne pas en profiter. Cela offre une liberté d'action complètement nouvelle. C'est une transition fascinante pour des scénaristes comme moi. Ma manière de concevoir le jeu en est totalement modifiée. Avec la 2D, nous étions face à un mur. Toutes les limitations avaient été atteintes, qu'il s'agisse de bitmaps ou de vidéo.

JOYSTICK : Est-ce que cela signifie que l'ensemble des prochains jeux d'aventure de Sierra seront en 3D ?
R.W. : C'est fort probable en effet (sourire). Ce n'est pas pour rien que nous sortons notre carte accélératrice 3D. Mais attention, nous ne comptons pas faire du rendu 3D comme dans Myst et réaliser les déplacements sous forme d'écrans fixes. Notre but est nettement de faire de la vraie 3D. Les joueurs pourront évoluer dans notre univers comme bon leur semble.

JOYSTICK : Quelles sont les contraintes ?
R.W. : Comme toute technologie, il y a en effet des contraintes. La vidéo que nous avons énormément développée nous coûtait cher, limitait le joueur et prenait une place mémoire énorme. Cette fois, c'est l'inverse. La taille du programme redevient raisonnable, par contre le monde a tendance à devenir trop interactif. Avec cette liberté de mouvement, le joueur est moins guidé et par conséquent se sent un peu perdu. L'autre problème est la création du scénario. Tout doit être pensé à l'avance, car les combinaisons d'actions deviennent énormes. D'où le danger de bugs résiduels.

JOYSTICK: C'est pour cela que vous imposez des limites, dans King's Quest 8 ?
R.W. : Oui, étant donné qu'il ne s'agit pas d'un jeu de rôles, il est indispensable que je puisse contrôler l'histoire que je raconte au joueur. C'est pour cela que j'ai fait le choix d'un jeu semi-linéaire. Il est indispensable que les joueurs gardent l'idée de la quête, de la mission qui leur a été confiée. Au début, nous étions tellement excités par ce moteur 3D (sur lequel nous travaillons depuis deux ans), que pour traverser chaque monde d'un bout à l'autre il fallait plus de vingt minutes. Résultat, la rythmique scénaristique devenait lente, l'intrigue se perdait...

JOYSTICK : La transition de technologie n'a pas été trop dure ?
R.W. : Si, très difficile. J'ai encore un peu de mal à m'adapter. Par contre, je trouve cela très motivant. Et je suis convaincu que nous avons enfin trouvé la bonne voie. Tous nos essais précédents avec King's Quest 8 ne me satisfaisaient pas pleinement. Cela ne signifie pas qu'ils ne nous reste pas encore plein de travail.

JOYSTICK : Quelles sont vos sources d'inspiration pour de tels jeux ?
R.W. : Elles sont très variées. Le masque d'éternité vient de Campbell, un folkloriste réputé qui évoquait le Masque d'éternité comme objet le plus sacré. Une sorte de Graal. Le nom m'a plu immédiatement. J'aime aussi mélanger et bouleverser certains genres. Le Graal, comme je viens de le citer, n'est pas étranger à la quête spirituelle de Connor.



Intel MMX™
IMAGINA INFO
PRIX IMBATTABLES
PROMO DU MOIS
MYSTIQUE 4 Mo 929 F
3DFX 3D MONSTER 1599 F
POWER-VR APOCALYPSE 3D + jeux 1629 F
MÉMOIRE EDO 8 Mo - 16 Mo 299 F 8Mo 619 F 16Mo
N°1 DU MULTIMEDIA
MYSTIQUE 2 Mo 749 F
CPU INTEL 166 MMX 2639 F
CPU INTEL 150 1209 F
CD VIERGE TRAXDATA 37 F
MÉMOIRE
Mémoire 8 Mo EDO 299
Mémoire 16 Mo EDO 619
Mémoire 32 Mo EDO 1249
DISQUE DUR
2,5 Go Western Digital 1789
3,2 Go Quantum Fireball 1969
3,8 Go Quantum Fireball 2139
1,2 Go SCSI Quantum 1589
2,1 Go SCSI Quantum 2179
Lecteur de disquette 159
CARTE VIDÉO
Mystique 2 Mo OEM 749
Mystique 2 Mo + jeux 899
Mystique 4 Mo OEM 929
Mystique 4 Mo + jeux 1099
Extension 2 Mo Mystique 319
S3 trio 64V+ 2 Mo 279
STB 3D Velocity 4 Mo 1249
CARTE ACCELERATRICE 3D
3DFX Monster 4 Mo 1599
3DFX Monster 4 Mo + jeux 1759
3D Rigtheous Orchid + jeux 1989
Apocalypse 3DFX 4 Mo + jeux 1629
MONITEUR
14" NECH 0,28 p 1450
15" NECH 0,28 p 1990
15" SONY 100 SX 0,25 p 2790
15" SONY 100 SF 0,25 p 3190
15" NOKIA 449 XA 0,25 p 2979
17" NECH 0,28 p 3390
17" MITSUBISHI 0,26 p 3990
CARTE MÈRE
ASUS TECH T2P4 512 Ko 1079
MSI 5146 512 Ko 839
CPU
INTEL 133 989
INTEL 150 1209
INTEL 166 2149
INTEL 200 3309
INTEL 166 MMX 2639
INTEL 200 MMX 4089
CYRIX 166+ 919
CYRIX 200+ 1429
Ventilateur 49
CD-ROM
8x PANASONIC 659
12x PANASONIC 739
12x PIONEER 799
12x PIONEER SCSI 1069
DVD PIONEER 3889
BOÎTIER
Mini Tour 269
Moyenne Tour 399
Grande Tour ☎
CARTES SON
Sound Blaster 16 values PnP 399
Sound Blaster 32 PnP 639
Sound Blaster AWE 64 989
2 x 50 watts 129
2 x 120 watts 239
2 x 240 watts 299
SOURIS
Mitsumi 49
Microsoft (OEM) 135
Logitech 3 boutons 139
DIVERS
CD ROM vierge 37
POD ☎
Volant Pédalier 389
Microsoft Side Winder 149
Microsoft Side Winder Pro 399
Logitech WinMan 229
Logitech WinMan Warrior 499
Clavier 105 t. classique 89
Clavier 105 t. KEYTRONIC 199
Clavier 105 t. Microsoft 390
RESEAU
Compatible NE2000 ISA 159
Compatible NE2000 PCI 249
Bouchon 15
Câble (le mètre) 4
Connections BNC (2) 15
MODEM
OLITEC 33600 1390
US Robotics 33600 int. 779
US Robotics 56000 ext. 1149
PROMOTION DU MOIS
KIT GRAVEUR (PHILIPS-SONY)
GRAVEUR SCSI-2X/6X
LOGICIEL EASY CD PRO 2
CARTE SCSI Advansys 5140
NAPPE SCSI
2 X CD VIERGE
MARQUEUR POUR CD
FRAIS DE PORT OFFERTS
3450 F
Informations données sous réserve d'erreur et succeptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 10 kg : 99 F
10 à 25 kg : 139 F
En option :
Contre remboursement +41 F
Chèque / CB / Virement
☎ 05 46 28 20 20
IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE
Fax : 05 46 34 11 56
Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !
IMAGINA assemble votre PC 159 F
Processeur Pentium® avec la technologie MMX ™

Outpost 2

Oubliez l'échec cuisant d'Outpost 1, le deuxième volet de cette saga est un tout autre jeu. Cette fois-ci, les concepteurs ont bien compris que le fun et la finition d'un produit sont essentiels. Et là je leur colle 20/20, car Outpost 2 s'annonce vraiment très bien.







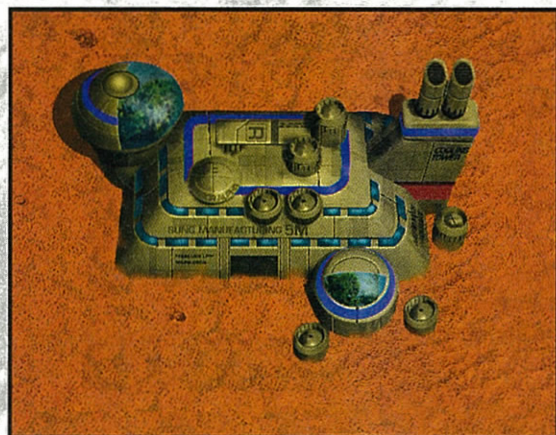
SORTIE PRÉVUE : JUIN 97
TYPE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : DYNAMIX







La recherche et développement prend un caractère essentiel



Pour ceux qui s'en souviennent, Outpost était un jeu de stratégie et de colonisation spatiale sorti il y a un peu plus d'un an et demi. Impossible d'évoquer le deuxième épisode sans parler tout d'abord du premier. Outpost I était l'une des grosses déceptions de l'histoire du monde du jeu vidéo. Chiant, incomplet, manuel super mal foutu (voir inexistant) : rien dans ce produit ne pouvait justifier de dépenser 400 balles pour y jouer. C'est en toute objectivité et franchise que les gars de Sierra reconnaissent les faits. Les seuls atouts du premier épisode étaient son graphisme, de qualité, ainsi que l'énorme base de données fournie par des spécialistes de la NASA sur le monde de l'espace (planète, vaisseaux, phénomènes physiques et magnétiques, etc.). Mais le plus incroyable dans cette histoire, c'est que malgré ses défauts, Outpost reste la troisième meilleure vente de Sierra depuis sa création. Bigre ! Il semblerait donc que moult joueurs aient été conquis par le thème de la conquête spatiale et de la colonisation d'une planète.

IL N'A D'OUTPOST QUE LE NOM !

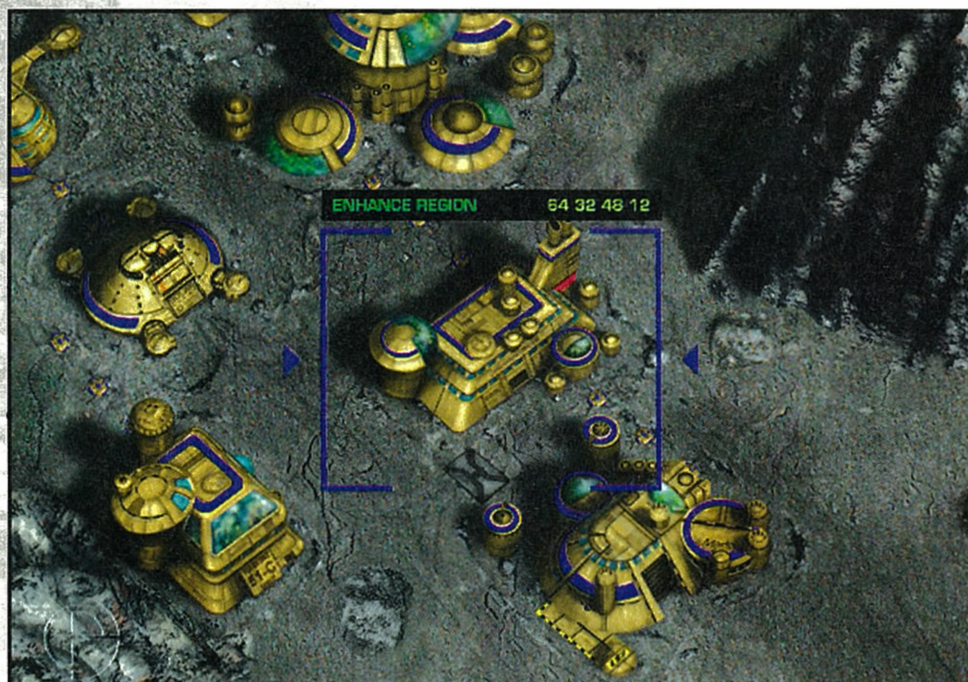
Voilà la situation telle qu'elle se présentait lors de la mise en chantier du deuxième épisode. Bien heureusement, l'équipe du projet a décidé de réaliser un nouveau jeu excluant tous ces défauts, un jeu qui exploiterait le potentiel du thème et surtout qui mettrait en avant un aspect fun de stratégie/action. Bref, ce que je suis en train d'essayer de démontrer, c'est que tirant profit du courrier de nombreux joueurs, ainsi que de la comparaison avec les gros produits du type Warcraft II ou Command & Conquer, l'équipe d'Outpost 2 est en train de créer un jeu totalement nouveau, qui tire un trait sur le passé de façon intelligente.



Reprenant le principe de colonisation d'une planète, le jeu commence lorsque deux colonies de Terriens arrivent sur New Terra. Période de crise s'il en est, car cette fuite dans l'espace est due à la destruction récente de la Terre. Pour changer, c'est donc la survie de l'humanité tout entière qui sera entre vos mains. Histoire de gagner un peu de temps - tous les préambules étant longs et inutiles (ça, c'est leur point de vue) - vous prenez le contrôle de l'un des deux groupes alors que leur développement a déjà commencé et que des personnalités propres commencent à émerger. Le premier groupe aura pour objectif de transformer ce nouvel habitat inhospitalier en un véritable paradis, Terraforming à l'appui. Le deuxième groupe tâchera de s'adapter en modifiant les technologies plutôt que la planète elle-même.

ET DIRE QUE CERTAINS CROIENT ENCORE AU PARADIS !

Puisqu'il s'agit avant tout de faire survivre vos colons, puis de vous assurer de leur développement, vous ne rencontrerez pas d'ennemis







aliens. Non, le réalisme de ce nouveau modèle de vie et de cet astre - dont le modèle initial est Mars - met en avant les recherches technologiques, l'exploitation minière, la construction d'habitats et autres, à l'aide de 60 types de véhicules, et aussi 80 bâtiments différents. Le terrain est absolument gigantesque, environ 8 fois plus grand que celui d'un scénario de Warcraft II, vous ne manquerez donc pas d'espace pour vous développer. Toutefois, le climat inhospitalier, les tempêtes magnétiques, les éruptions volcaniques, et j'en passe, vous donneront suffisamment de fil à retordre. Et même si le pacifisme est au goût du jour, la cohabitation entre ces deux groupes qui ont une approche différente ne se passera pas sans heurts, robots de combat à l'appui.

FLOWER POWER

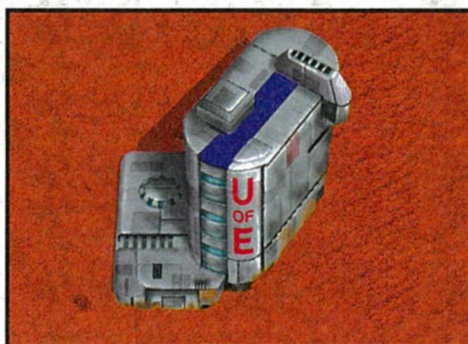
Pour éviter les déboires du premier épisode où l'on pouvait jouer pendant 600 heures d'affilée sans beaucoup d'objectifs précis, les concepteurs ont découpé le jeu en mini-scénarios, 12 en mode Campagne. À cela viennent s'ajouter des scénarios individuels, et bien évidemment la possibilité du multijoueur jusqu'à 6 joueurs. Pour le moment le protocole IPX est géré, mais le TCP/IP, pour Internet, n'était pas encore implémenté. En mode Réseau, trois types de scénarios seront jouables. Le premier consiste en des combats, humains contre humains. Le deuxième est un mode Coopératif : les colonies peuvent s'y entraider, faire du commerce, etc. Enfin, le troisième type, un mode Compétition, est de réaliser des objectifs très précis avant son adversaire. Hélas, aucun éditeur de scénarios ne sera fourni avec le jeu car les cartes sont trop grandes et trop complexes à gérer, l'intelligence artificielle de l'ordinateur étant trop pointue.



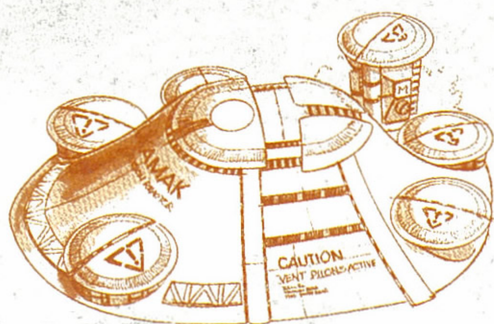
UNE INTERFACE IMPECCABLE

Trois niveaux de difficulté, interface très réussie qui tient sur un seul écran, tutorial détaillé, guide en ligne, sélection d'autant d'unités que l'on veut à la fois ; tout a été fait afin que le jeu soit rapide, intéressant et fun, sans perdre de vue qu'il ne s'agit pas d'un jeu d'action. La recherche et développement prend un caractère essentiel et déterminant. Les quelque 200 technologies à découvrir apportent une panoplie riche et passionnante. Scénaristes, chercheurs, anciens spécialistes de la NASA, tous ont veillé à ce que votre colonisation puisse ressembler à la réalité. Il faudra donc faire des choix et vous focaliser sur certaines approches : militaire, environnement, agriculture, vaisseaux, robotisation.





Pour renforcer ce réalisme, les unités endommagées perdent en efficacité - par exemple, leur déplacement devient plus limité. Autre détail vraiment génial, le jour et la nuit ainsi que les différents types de terrains sont gérés. De ce fait, une unité se déplacera très mal la nuit et sur un flan de montagne. Il est même possible de tirer profit stratégiquement de ce phénomène, en éteignant, par exemple, l'intégralité des lumières dans la base avant une attaque de l'adversaire. Outpost 2 possède tous les éléments pour constituer un grand jeu mixant les qualités de Warcraft, Command & Conquer et Ascendancy.





ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

Des milliers* de CD ROM d'occasion

30 à 70% moins chers

*magasins parisiens

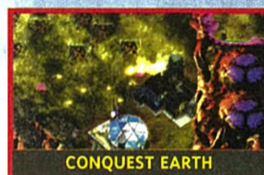
NEWS — NOUVEAUX MAGASINS

- **COMPIEGNE** 10, rue des Bonnetiers - 60200 Tél : 03 44 40 48 97
- **PERPIGNAN** Centre Commercial - 66330 CABESTANY TÉL : 04 68 66 52 11
- **MARSEILLE** Centre Commercial Grand Littoral - 13015 TÉL : 04 91 09 85 48
- **NANCY** GALERIE ST SÉBASTIEN - 54000 TÉL : 03 83 35 49 33
- **TARBES** 32, rue Abbé Torné - 65000 Tél : 05 62 93 16 12
- **TOURS** 46, rue du Grand Marché - 37000 Tél : 02 47 61 73 80

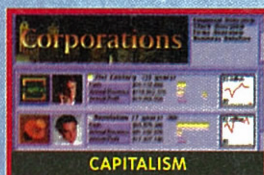
BIENTÔT A REIMS, ARRAS, LAVAL, GRENOBLE, LA ROCHELLE ET RENNES

ULTIMA PARIS ELU N°1 PAR PC SOLUCE ET PC COLLECTOR POUR SON CHOIX DE JEUX D'OCCASION

Nouveautés


CONQUEST EARTH


COMMANCHE 3



CAPITALISM

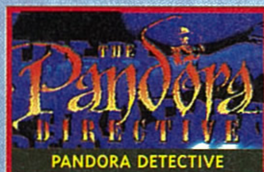


JEDI KNIGHT



DIE HARD


NEED FOR SPEED II



PANDORA DETECTIVE


ATLANTIS

NEW

- 9
- BANZAI BUG
- BETRAYAL IN ANTARA
- DARK EAHTH
- DARKLIGHT
- DUNGEON KEEPER
- FIFA SOCCER MANAGER
- INDEPENDANCE DAY
- KKND
- LANDS OF LORE 2
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- MAGIC THE GATHERING
- MOTO RACER
- OUTLAWS
- POWER CHESS
- THEME HOSPITAL
- THEATRE OF PAIN
- TEST DRIVE
- TITANIC
- **UNE POUPEE PLEINE AUX AS**
- X-COM APOCALYPSE
- X WING & TIE FIGHTER

PROMO

CRUSADER	99F
CIVILISATION	99F
DESTRUCTION DERBY	99F
DIABLO	329F
DUKE NUKEN 3D	199F
DUNGEON MASTER 2	
DESTRUCTION DERBY 2	299F
FIFA	99F
JEWELS OF ORACLE	
KING QUEST 2	
LARRY 7	249F
MAGIC CARPET	99F
PHANTASMAGORIA I	249F
RAMA	249F
RED ALERTE	329F
SETTLERS	
SEGA RALLY	349F
TOMB RAIDER	299F
UNDER A KILLING MOON	99F
WARCRAFT	99F
X WING	

OCCAS

FLIGHT SIMULATION	299F
TROPHY BASS	149F
FIFA 97	249F
RALLY CHAMPIONSHIP	249F
SCREAMER	149F
GRAND PRIX II	249F
TOMB RAIDER	199F
DUKE NUKEN 3D	99F
CREATURE	199F
SETTLER II	199F
RED ALERTE	299F
MAX	299F
DIABLO	299F
WARCRAFT II	299F
PHANTASMAGORIA II	249F
RAMA	199F
LARRY 7	199F
LITTLE BIG ADVENTURE	69F
CANQUEST OF NEW WORLD	249F
COMMAND AND CONQUER	249F
CIVIL WAR	299F
URBAN RUNER	199F
GABRIEL NIGHT 2	199F
PHANTASMAGORIA I	199F
MYST	199F
Z	249F

CHARME

CRISTAL PRESENCE 1	399 F
CRISTAL PRESENCE 2	399 F
CRISTAL PRESENCE 3	399 F
CYBERIX	399 F
DIVA X	399 F
L'ECOLE DE LAETITIA	299 F
TABATHA & DRAGHIXA	269 F
ZARA WHITER	299 F

- PLUS DE 1000 CD ROM DE CHARME NEUF ET OCCASION À PARTIR DE 50F FILM - PHOTO-INTERACTIF
- ÉCHANGER VOS CD À PARTIR DE 50F
- ON ACHETE VOS ANCIENS CD

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 01 47 07 33 00

Paris/Republique
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 — Tél : 01 43 38 96 31

Paris/Republique Boutique Micro
7, BD Voltaire - 75011 — Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, BD St Germain - 75005 — Tél : 01 43 54 50 00

Annecy
Passage Gruffaz - 74000 — Tél : 04 50 51 28 41

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 01 47 91 49 47

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 04 42 93 18 93

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200 VPC Corse — Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 05 55 17 18 00

Bruney
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 01 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 05 63 59 28 03

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 01 30 31 25 25

Châlon/Soane
20, rue d'Autun - 71100 — Tél : 03 85 48 16 40

DAX
50, avenue St Vincent de Paul — Tél : 05 58 74 00 58

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130 — Tél : 01 47 36 17 03

Le Mans
Centre Commercial République - 72000 — Tél : 02 43 23 35 92

Libourne
12, allée Robert Boulin — Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre commercial des Tanneurs - 59000 — Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 05 65 61 07 01

Montpellier
C C le Triangle - rue Jules Millau - 34000 — Tél : 04 67 92 97 59

Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 04 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 04 93 82 52 52

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000 — Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 — Tél : 04 68 50 89 50

Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 05 65 68 41 79

Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 05 46 05 21 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000 — Tél : 02 35 88 68 68

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 05 61 12 33 34

Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 04 76 65 72 55

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE
01 47 07 33 00
FAX
01 45 35 30 90

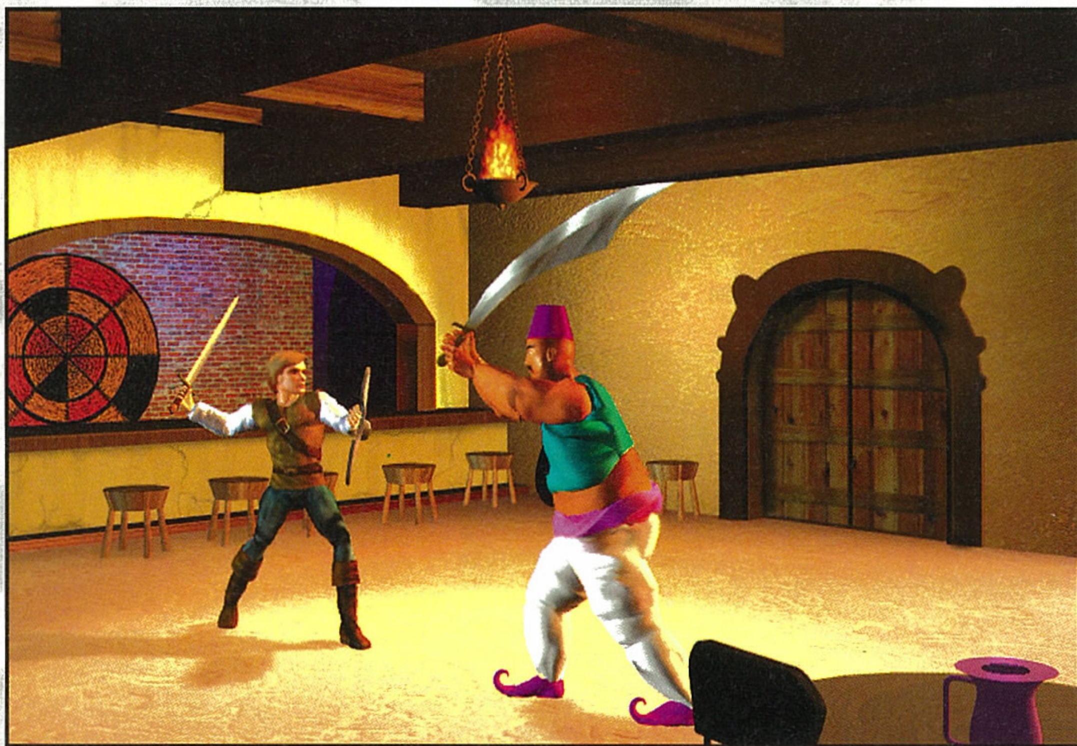
PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, avenue des Gobelins
75013 PARIS

CARTE DE FIDELITE

5 JEUX ACHETES* = 1 JEU GRATUIT AU CHOIX

*sur une période d'un an

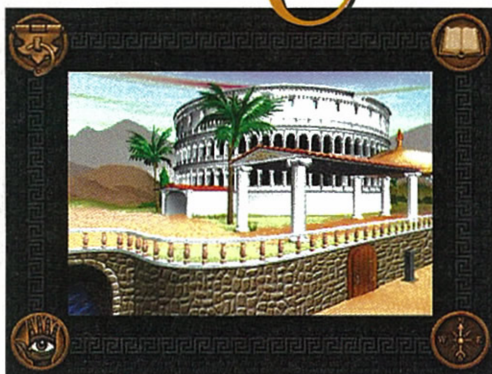
RCS B 403 091 911. Réalisation - Tél : 01 45 40 04 70



Cinquième épisode de la série des Quest for Glory, Dragon Fire reprend le concept classique mélangeant aventure et jeu de rôles. Graphisme haute résolution absolument superbe et combats par le biais d'Internet pour cette suite.



Quest for Glory 5 : Dragon Fire





Le patricien du monde de Silmaria étant récemment décédé, la nécessité de le remplacer dans l'urgence attire nombre de héros aux portes de la cité du centre de la civilisation. Décidant que vous êtes le candidat parfait pour cette succession, vous allez devoir prouver votre valeur dans des joutes olympiques vous opposant aux meilleurs guerriers du royaume. Tâche facile pour quelqu'un tel que vous. Hélas, de nombreux monstres et assassins tâcheront de stopper cette compétition (et vous aussi en l'occurrence) de façon permanente. Au même moment, une prophétie annonçant la venue d'un dragon qui détruira le monde se répand à vitesse grand V dans la ville. Solutionner les problèmes de Silmaria ne sera pas facile, mais après tout c'est pour cela que les héros existent, non ?

ACTION AVANT TOUT

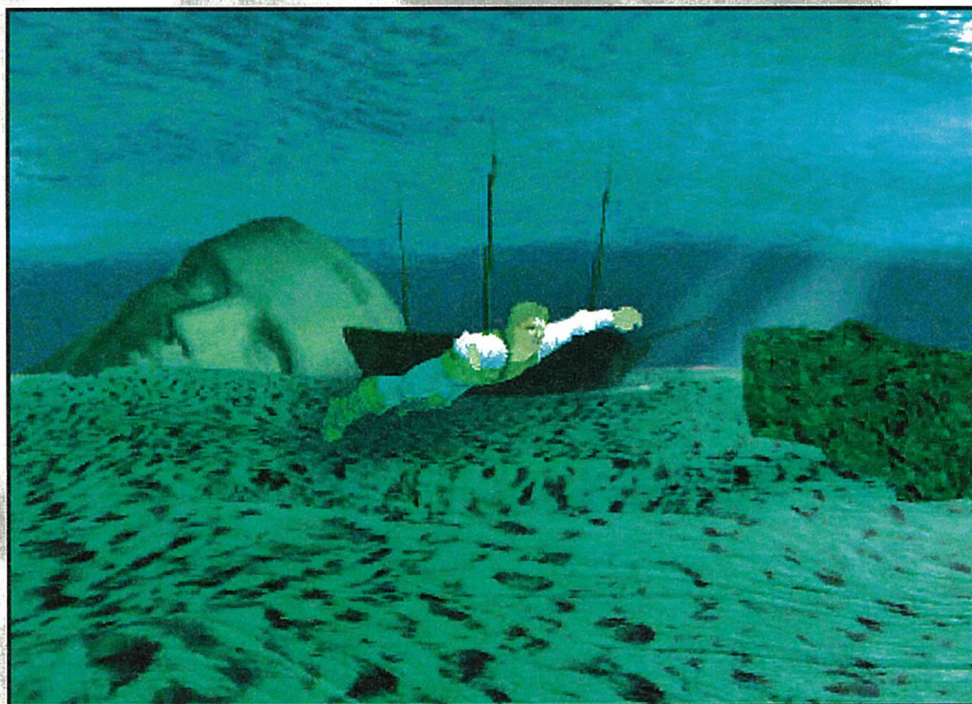
Dragon Fire est un jeu de rôles/aventure dans lequel il vous faudra mener un maximum de combats. Vos adversaires seront aussi variés que des gargouilles, des hydres, ou bien encore d'autres héros dont le but consiste, c'est aussi le vôtre d'ailleurs, à récupérer la couronne du patricien. À l'aide d'une épée ou de sortilèges magiques, tous les moyens seront bons pour remporter la victoire.

Mais Dragon Fire ne consiste pas uniquement à combattre vos adversaires. À l'action viendront se greffer de nombreuses énigmes telles que trouver l'entrée de la cité souterraine, retrouver le trésor de Poséidon, déjouer Cerbère, le protecteur du royaume d'Hadès, ou bien encore convaincre le fantôme d'une puissante sorcière de vous aider dans votre quête. Les puzzles seront variés et nombreux.



Reportage US

Quest for Glory 5 : Dragon Fire





SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 97
GENRE : JEU DE ROLES/AVENTURE
DÉVELOPPEUR : SIERRA

Silmaria est une île de toute beauté, avec des éléments de la Grèce antique et la splendeur d'une zone touristique. Vous retrouverez des vieilles connaissances telles que Rakeesh, Erasmus ou bien le Liontaur Paladin. Vous pourrez aussi rencontrer la créature de vos rêves et vivre avec elle une idylle. Bref, tout ce qui fait partie du quotidien d'un héros tel que vous.

UN GRAPHISME SOMPTUEUX

Pour ceux qui sont déjà familiarisés avec la série, tout cela va leur paraître très classique. Comme le confirment les réalisateurs du jeu, l'idée est de coller à cette saga en y apportant quelques ajouts, mais sans modifier fondamentalement le concept initial.
En termes d'atouts, la réalisation graphique en 3D haute résolution est un plus indéniable. Les scènes (sur plusieurs écrans) sont absolument magnifiques, comme vous pouvez en juger avec ces premières photos exclusives. Tout a été conçu en 3D, puis rendu à l'aide

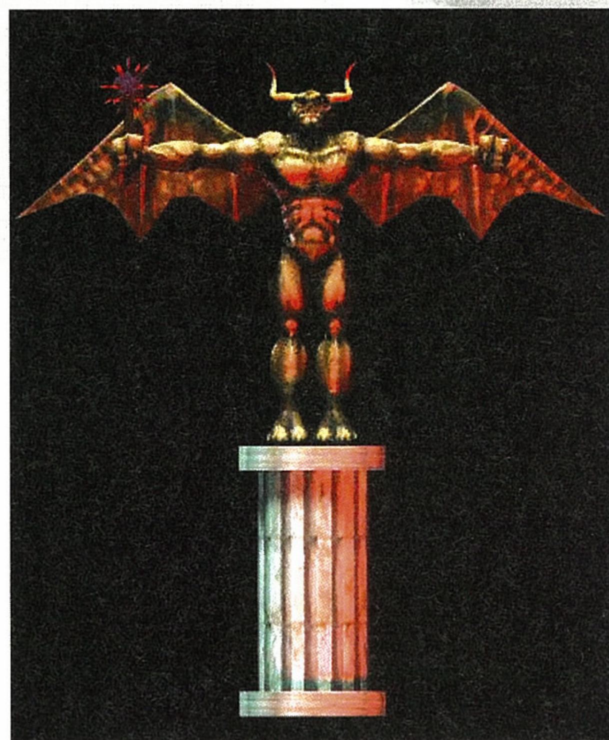


3D Studio Max. Les combats sont gérés en temps réel et sont (comme l'ensemble du jeu) très simple à mettre en œuvre. L'interface est accessible, afin de privilégier avant tout le grand public, et l'intégration immédiate dans le monde et le scénario.

UNE SUITE CLASSIQUE SANS ETRE POUR AUTANT RÉVOLUTIONNAIRE

Histoire de faire comme tous vos camarades, il vous est possible de jouer en réseau (LAN) jusqu'à 8 personnes simultanément ou par le biais d'Internet (TCP/IP).
Les fanas de la série pourront importer leur ancien personnage directement dans le jeu. Même s'il n'apporte pas énormément de réels modifications dans le concept, Quest for Glory Dragon Fire devrait ravir tous les adeptes de la série.





EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H

JEUX PC - CD ROM Version française

ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
ADIDAS POWER SOCCER	339 F
AFTERLIFE	329 F
AFTERSHOCK	199 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	259 F
ASCENDANCY	319 F
ASSAULT RIGGS	279 F
ASSAULT RIGS 97	299 F
ATF GOLD WIN 95	299 F
ATLANTIS	279 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BEDLAM	269 F
BIRTHRIGHT	329 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
BUG TOO	299 F
CAESAR 2	285 F
CAPITALISM	369 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CLUEDO	299 F
COLONIZATION	315 F
COMANCHE 3	299 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMMAND & CONQUER WIN 95	299 F
COMMAND & CONQUER RED ALERT	329 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST EARTH	329 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUX	189 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DARKLIGHT	299 F
DAYTONA USA	319 F
DEADLINE	309 F
DEATHDROME	189 F
DEATH RALLY	139 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY 2	339 F
DIABLO	329 F
DIE HARD TRILOGY	289 F
DISCWORLD 2	329 F
DOWN IN THE DUMPS	289 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUKE NUKEM PLUTONIUM	179 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
ESTATICA 2	329 F
EXHUMED	259 F
F22 LIGHTNING	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FIFA 97	299 F
FIFA SOCCER MANAGER	279 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FLYING CORPS	309 F
FINAL DOOM	289 F
FORMULA ONE	329 F
FRAGILE ALLEGIANCE	259 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENDER WARS	269 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GP MANAGER	299 F
GRID RUN	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
HULK 2	279 F
JAMES BOND	329 F
JET FIGHTER 3	309 F
KICK OFF 96	279 F
KICK OFF 97	299 F
KKND	269 F
KRAZY IVAN	329 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F
LANDS OF LORE 2	299 F
L'ENTRAINEUR 97	129 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO 2	349 F
LEISURE SUIT LARRY 7	269 F
LIGHTHOUSE	309 F
MAGIC	329 F
MAGIC THE GATHERING	299 F
MANIC KART	155 F

M.A.X.	289 F
MDK	299 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MISSIONS TAIGE (ALERTE ROUGE)	149 F
MONOPOLY	259 F
MONSTERTRUCKS	289 F
MORTAL KOMBAT COMBO	309 F
MOTORACER	299 F
MYST	329 F
NASCAR 2	299 F
NBA HANG TIME	299 F
NBA JAM EXTREME	299 F
NBA LIVE 96	299 F
NBA LIVE 97	289 F
NEED FOR SPEED 2	299 F
NHL 97	289 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
OPEN ICE	269 F
OTHELLO	199 F
OUTLAWS	309 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PERFECT WEAPON	299 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	289 F
PHANTASMAGORIA 2	299 F
PINBALL 97	149 F
POD	309 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
POWERCHESS	299 F
POWER F1	269 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	299 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
QUAKE MISSION DISC	179 F
RAMA	299 F
RAYMAN	255 F
REDNECK RAMPAGE	299 F
REALMS OF THE HAUNTINGS	339 F
RIOT	259 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
RISK	299 F
SAND WARRIOR	309 F
SCREAMER 2	249 F
SETTLERS 2	309 F
SETTLERS 2 DATA DISC	149 F
SHERLOCK HOLMES	309 F
SHIVERS 2	299 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM COPTER	299 F
SIM GOLF	269 F
SIM ISLE	329 F
SIM MUSIC	269 F
SIM PARK	269 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPYCRAFT	289 F
STARFIGHTER 3000	269 F
STAR TREK GENERATIONS	339 F
STEEL PANTHER 2	309 F
STORM	299 F
SWIV	269 F
SWAGMAN	329 F
SYNDICATE WARS	339 F
TEAM F1	289 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
TEST DRIVE OFF ROAD	329 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THEME HOSPITAL	299 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TITANIC	269 F
TIME COMMANDO	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOMB RAIDER ADD-ON	249 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TOUCHE COULE	299 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
URBAN RUNNER	309 F
USNF 97	299 F
VAMPIRE	299 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA COP	319 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2 PACK DELUXE	299 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARWIND	309 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WING COMMANDER IV	349 F
WIPE OUT 2097	329 F
WIZARDRY NEMESIS	299 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WRECKING CREW	299 F
YAHTZEE	199 F
Z	269 F

CD ROM petits prix

ALIEN CARNAGE	79 F
BENEATH STEEL SKY	99 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CANNON FODDER	99 F
CIVIL WAR	99 F
CONGO	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
DUNE 1 ET 2	99 F
ESTATICA	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HAND OF FATE	99 F
HOCUS POCUS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
JOURNEYMAN PROJECT KING	79 F
KYRANDIA 3	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LINKS GOLF	79 F
LOST EDEN	99 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
NASCAR	79 F
OVERLORD	99 F
PIRATES	79 F
PLAYER MANAGER 2	99 F
QUEST V	79 F
SABRE TEAM	79 F
SCREAMER	99 F
SHELLSHOCK	99 F
STARTRECK	99 F
STAR TRECK 25TH	79 F
STREETFIGHTER 2	99 F
THE 7TH GUEST	99 F
TILT	99 F
TURBO	79 F
WITCHAVEN 2	99 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 42 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 16 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant"

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom :.. Prénom :..

Adresse :..

Code Postal :.. Ville..

Tél :(Mention Obligatoire).. Pays :..

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT	**Port :**	**49 F**
CHEQUES OU ESPECES	**Total :**	

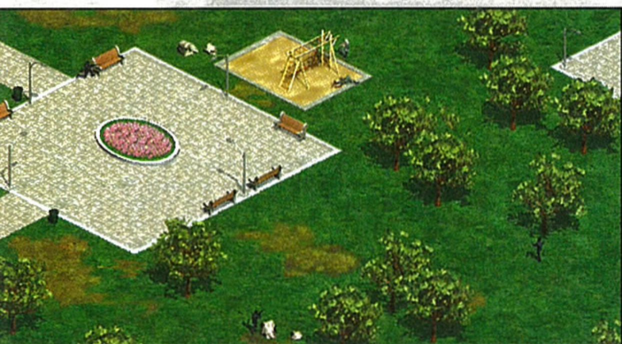
Police Quest SWAT 2

Fini les vidéos peu interactives, et place à la stratégie en temps réel et 3D isométrique pour ce deuxième épisode de Police Quest SWAT. Optique bien plus intéressante que dans le premier volet.



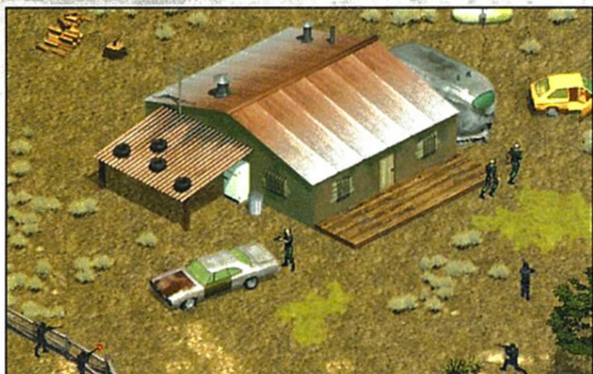


Le SWAT est une unité d'intervention de la police de Los Angeles un peu comparable à notre GIGN local. Lutte anti-terroriste, situation de crise, psychopathes armés, ce groupe d'intervention est formée à toute éventualité. Dans Police Quest SWAT 2, vous aurez la possibilité de gérer l'équipe du SWAT ou bien d'incarner le leader d'un groupe de terroristes. Simulation tactique et stratégie priment dans ce jeu en 3D isométrique et en temps réel. Bien loin du concept "Je rentre et je shoote tout ce qui bouge", il sera indispensable de faire preuve de finesse. Votre objectif est de maîtriser la situation et de protéger les innocents avant tout.



FLIC OU TERRORISTE : CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Un total de 30 missions différentes vous est proposé (15 pour le SWAT et 15 pour les terroristes). Les unités à votre disposition sont très variées : tireurs d'élite, groupe d'intervention, chiens, hélicoptère et même tank. Côté terroriste, votre équipement sera plus restreint : fusils d'assaut, grenades, lance-roquettes et armes de poing. Là où le premier épisode n'était guère plus qu'une encyclopédie très détaillée du SWAT et de son mode de fonctionnement, SWAT 2 est un vrai jeu, passionnant et interactif. Chacune des missions est basée sur une vraie intervention ayant eu lieu.





UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE TRES POINTUE

120 personnages, conçus et rendus en 3D, possèdent leur propre intelligence artificielle. Ainsi, chaque partie aura son caractère propre.
En mode multijoueur (modem, réseau ou Internet), vous pouvez jouer jusqu'à huit en mode un contre un, ou bien encore former une équipe pour vous affronter à plusieurs.
Graphisme haute résolution de belle facture, interface paramétrable, scrolling de qualité et zooms dans tous les sens, Police Quest SWAT 2 se présente comme un produit intense et passionnant.

SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 97
GENRE STRATÉGIE/ACTION
DÉVELOPPEUR SIERRA



CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM
© 01 43 14 04 49

DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS CASH VOS CD ROM D'OCCASION

JEUX, CULTURE, WARGAMES, CHARME : PC / MAC

1 LES MEGAS NEWS

- X-Wing vs. Tie Fighter VF — HIT !!!
- P.O.D. VF — 379 Frs
- Master of Orion 2 VO — 349 Frs
- The Pandora Directive VF — 349 Frs
- Commanche 3 NF — HIT !!!
- Magic l'Assemblée (Microprose) NF — 379 Frs
- Theme Hospital VF — 379 Frs
- K.K.N.D. VF — 249 Frs

PRIX MASSACRE !! M.D.K. VF 249 Frs

2 LES INCONTOURNABLES ET LES INTROUVABLES

- Tomb Raider VF — 299 Frs
- Alerte Rouge L'Extension : Mission Taïga VF — 179 Frs
- Diablo NF — 349 Frs
- Titanic VO — DIRECT USA — 399 Frs
- Ark of Time VO — DIRECT USA — 399 Frs
- Masterpiece Collection VO — 349 Frs
- A.D. & D. Collector VO NEW : PC / MAC — 369 Frs
- A.D. & D. Eyes of Beholder VO — 249 Frs
- Ultima 7 Complete Serie VO — 199 Frs
- Star Wars Trilogy VO — 349 Frs

3 DETAIL DU CATALOGUE GENERAL (15 000 titres, neuf / occaz)

CD NEUFS

Longbow Gold VF	399 F.
Need for Speed VO	199 F.
A.T.F. Gold VF	399 F.
Yoda Stories NEW VO	249 F.
Lucas Arts Archives 2 VO	499 F.
Virtual Pool VO	399 F.
Alerte Rouge VO	289 F.
Alerte Rouge VF	349 F.
Flight Sim. 6.0 Win 95 VF	449 F.
Lord of the Realm 2 VF	349 F.
Jetfighter 3 NF	379 F.
Spycraft VF	379 F.
Warcraft 2 Ed. Luxe VF	399 F.
Kick Off 97 VF	349 F.
Heroes of M. & M. 2 NF	379 F.
Air Warrior 2 NEW VO	449 F.
Civilization 2 Ed. Spéciale VF	399 F.
La Cité des Enfants Perdus VF	349 F.
Screamer 2 VF	269 F.
Scorcher NF	349 F.

CD D'OCCASION

Larry Leisure Suit (VF) 199 F. — Gabriel Knight 2 (VF) 249 F.

Phantasmagoria 2 VF	269 F.
Stonekeep VO	179 F.
Torins Passage VF	249 F.
Light House VF	249 F.
Rama VF	249 F.
Flight Unlimited VF	99 F.
Star Trek Next Generation VF	199 F.
Cybermage VF	249 F.
Aliens VF	99 F.
Conquest of the New World VF	199 F.
Lost Eden VF	79 F.
Les Chevaliers du Baphomet VF	229 F.
Speed Haste VF	249 F.
Les Guignols de l'Info VF	169 F.
Wing Commander 4 VF	179 F.

Mise à jour régulière sur le 3615 CD OCCAZ

WARGAMES

Age of Rifles (VO) 449 F. — Over the Reich (VO) 449 F.

Aide de Camp VO	499 F.
Bataille des Ardennes VF	399 F.
Close Combat VO	399 F.
Complete Carrier at War VO	399 F.
Complete Great Naval Battle VO	349 F.
Definitive Wargames Coll. VO	449 F.
Bataille de Gettysburg VF	449 F.
Panzer General VO	299 F.
P.T.O. 2	399 F.
Battleground Shiloh VO	299 F.
Stalingrad VF	449 F.
Steel Panthers 2 VO	349 F.
Bataille de Waterloo VF	349 F.
Wooden Ship Iron Man VO	399 F.
Age of Sail VO	449 F.

Plus de 100 références : téléphonez-nous

JEUX MAC

Command & Conquer (VO) 399 F. — Caesar 2 (VO) 449 F.

Wing Commander 4 VO	449 F.
Gabriel Knight 2 VO	399 F.
Phantasmagoria 1 VO	499 F.
Leisure Suit Larry 6 VO	249 F.
Nascar Racing VO	449 F.
Virtual Pool VO	399 F.
Spycraft VO	449 F.
Under a Killing Moon VO	299 F.
Apache VO	399 F.
Capitalism VO	399 F.
Star Trek Klingon VO	379 F.
QIN VO	299 F.
Lucas Art Archives 2 VO : Rebel Assault 1+2, Dark Force, X-Wing, Magic Making	499 F.
Battle Chess (Warcraft 1+2+Ext.) VO	499 F.

Nombreux jeux d'occaz VF en magasin : téléphonez-nous

CULTURE

Encyclopédie Encarta 97 790 F.

Civil. Antiques	299 F.
Dico Hachette	549 F.
L'Art Roman	349 F.
Défi de l'Univers	299 F.
Voyage sur le Nil	299 F.
Le Corps Humain 3D	349 F.
Requins	149 F.
Atlas du Monde	149 F.
Etoiles et Planètes	149 F.
Légende Ferrari	299 F.
Louis XIV & Versailles	349 F.
Le Louvre	399 F.
2000 ans Histoire France	399 F.
Léonard De Vinci	299 F.
Les Vins de France	299 F.

Nombreux autres soft et ludo-éducatifs

NOTRE ADRESSE :
37, rue de Lappe 75011 Paris M° Bastille

CYBERVISION

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01 49 29 02 19

3615 CD OCCAZ — PARTICULIERS ACHETEZ ET REVENDEZ TOUS VOS JEUX D'OCCAZ

3615 CYBERVISION

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 01 43 14 04 49
De 9H à 19H sans interruption

4 LE PLUS GRAND CHOIX DE CD HOT DE PARIS : 20 000 produits en stock

NOUVEAU 249 Frs

ULTRA SEXE ODYSSEE

CYBERVISION vous présente sa nouvelle gamme de CD ROM de 4 000 photos de qualité chacun.

Vol.1 : Hard 1 — Vol.2 : Amateur — Vol.3 : Mangas — Vol.4 : Asie
Vol.5 : Soft — Vol.6 : Hard 2 — Vol.7 : Fellations — Vol.8 : S.M.
Vol.9 : Lesbiennes — Vol.10 : Blacks — Vol.11 : Gay — Vol.12 : Asie Hard

Ultra Vixen.....429 Frs Un mangas en images de synthèse, interactif et ultra-hard.

Mascarade.....399 Frs 3 CD, 150 scènes hard interactives pour la + belles des réalisations.

Pack Inter.....449 Frs 5 CD + 10 jeux interactifs, 4 h. de vidéo et 15 très jolies filles.

V. Présence 3..329 Frs Un doublé lesbien de qualité avec 2 superbes créatures sensuelles.

Pack Lucky 7..449 Frs 2000 photos, de l'interactivité et des vidéos très hard... Un must !

Pleasure CD 4...199 Frs 2 CD dédiés au jeu interactif et au sexe sous toutes ses formes.

World of Sex 2....449 Frs + de 15000 photos et 25 films inédits regroupés sur 3 CD ROM.

Total Fant. 4....249 Frs Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites hot.

Sexy Celebrity 2...329 Frs 500 stars du cinéma, de la chanson... sur plus de 2000 photos.

Star Gallery.....329 Frs 200 stars, 3000 photos. Parcourez un musée interactif. MAC/PC

Sextet..............369 Frs Le nouveau J.B. Root associé à Marc Dorcel pour un CD très hard.

Manghard.......399 Frs Le premier pack mangas de 3 CD vidéos (2h) 100 % français.

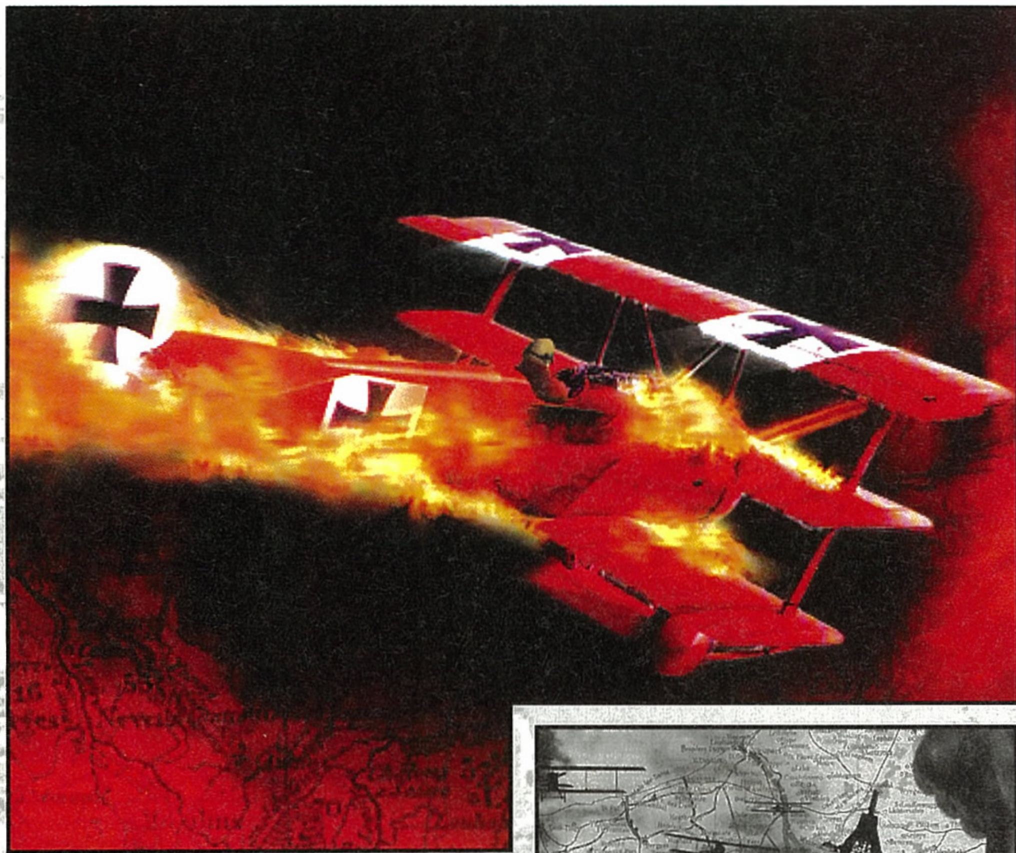
"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____ / ____ / ____ / ____ Date d'exp. : __ / __

PRODUIT(S)	PRIX
12.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

Aux commandes d'un vieux coucou de la Première Guerre mondiale, affrontez des as de la voltige au-dessus du territoire français. Jeu d'action simple et efficace, Red Baron 2 cache la complexité d'un simulateur de vol ultra-perfectionné. Le mélange qui en découle est de la dynamite !

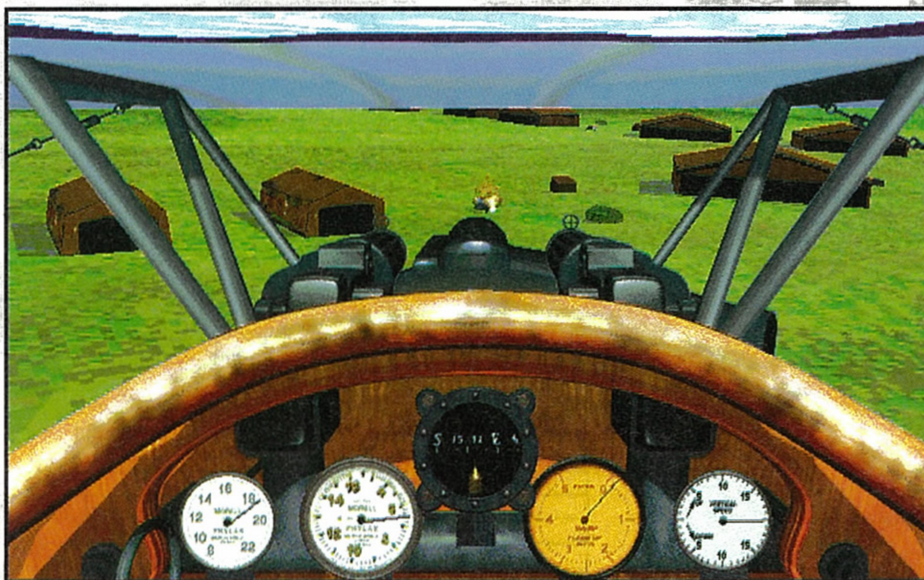






Red Baron 2

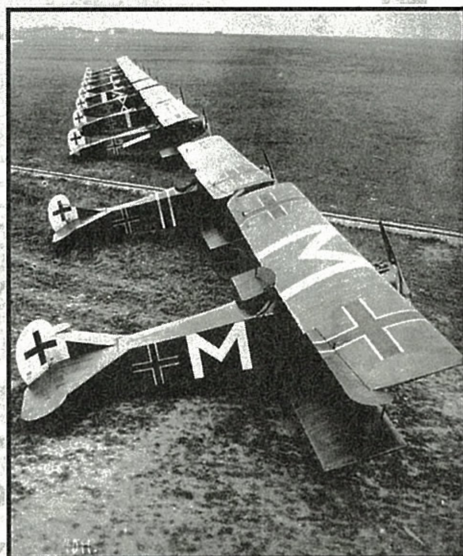
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 97
TYPE : SIMULATION /ACTION
DÉVELOPPEUR : DYNAMIX

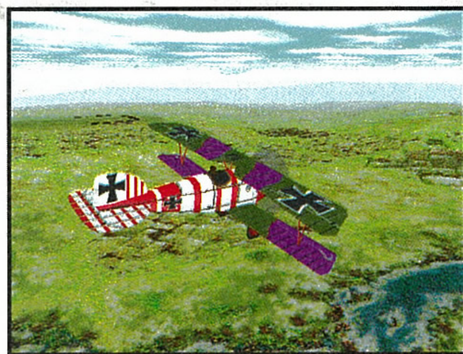






Un moteur 3D performant et hyper réaliste





Sorti il y a sept ans, Red Baron vous mettait aux commandes de monoplans ou biplans de la guerre 1914-1918. Rapide, fun, il est vite devenu l'une des références du jeu vidéo. Le projet de créer une suite a été une excellente nouvelle. Dynamix aurait pu se contenter d'un bon petit produit qui se serait de toute façon vendu en profitant du renom du premier épisode. Au lieu de cela, ils ont pris le pari de créer le meilleur jeu dans le genre. Moteur 3D archi-perfectionné, intelligence artificielle fantastique, graphisme d'une finesse inouïe, et rejouabilité infinie, tout est présent pour notre plus grand bonheur. Le chef de projet, Gary Stottlemyer, a suivi d'une main de maître la mise en œuvre de toutes ces technologies. Il faut dire que son expérience des simulateurs de vol parle pour lui : Falcon 3.0, Operation Fighting Tiger, MiG-29 and Hornet : Naval Strike Fighter.

Combat rapide, mission unique ou mode Campagne : il s'agit de trois jeux en un. Vous incarnez le pilote d'une escadrille française, allemande, anglaise ou américaine. Votre objectif sera de parvenir à assurer la supériorité aérienne de votre pays et de remplir différentes missions pour mener à terme la guerre. Si cette période a démontré la nécessité de l'aviation dans les conflits modernes, il s'agissait de prémices où les avions utilisés étaient archi-basiques. L'héroïsme de certains pilotes a souvent laissé place à la mort de nombre de militaires malchanceux. Il s'agira donc aussi de survivre à la guerre, et croyez-moi ce ne sera pas une chose facile.



UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE RÉVOLUTIONNAIRE

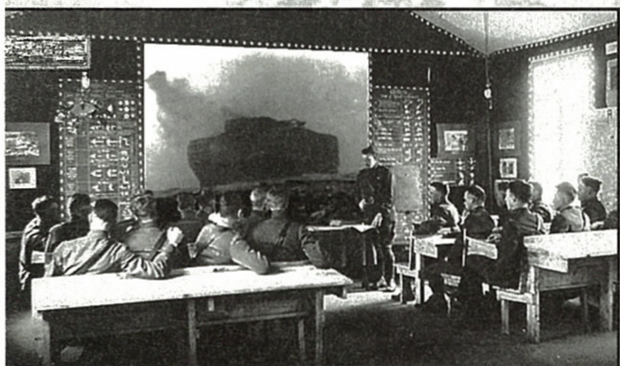
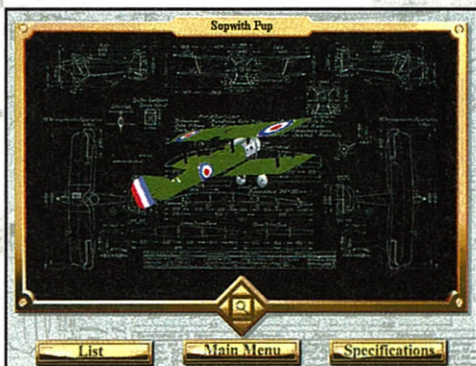
Chacun des pilotes que vous serez amené à rencontrer est doté d'une intelligence artificielle propre. Il réagira de façon autonome en intégrant des facteurs tels que son escadre d'origine, les forces en présence, la topographie des lieux, l'état de son avion, la quantité de ses munitions, etc. Pour éviter trop de ralentissements d'affichage (cette IA requiert une grosse quantité de mémoire), seuls les pilotes dans votre périmètre proche seront gérés de la sorte. Les autres répondront à des directives simples, tant qu'ils ne rentreront pas en interaction directe avec vous.

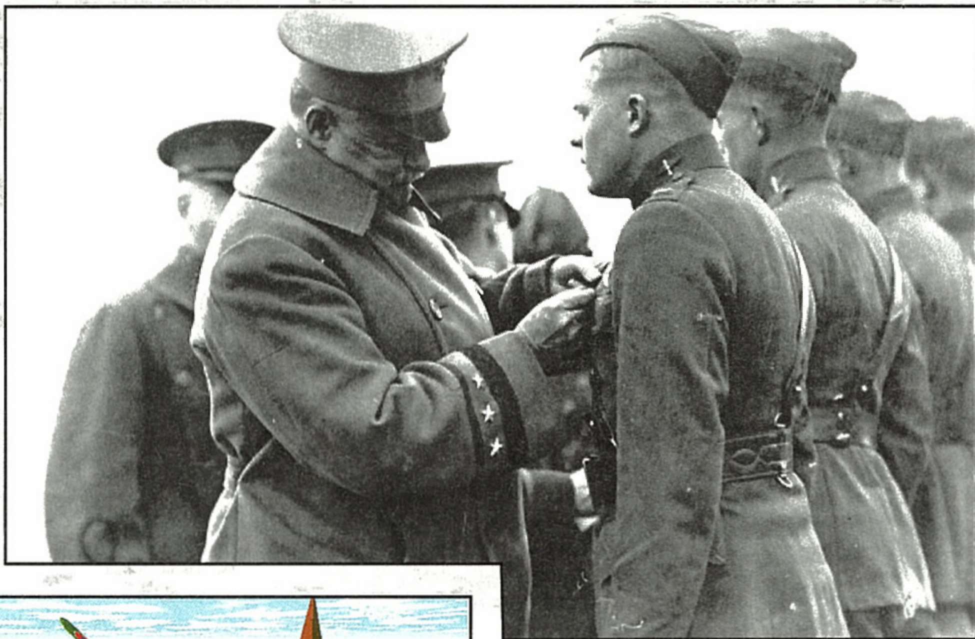
Autre prouesse technologique : le générateur de missions aléatoire prend en considération une multitude de paramètres. Il étudie votre zone d'intervention (en fonction de votre base aérienne comme point central) et décide là ou il est indispensable d'intervenir. Il prend en compte le danger de la situation, le nombre d'avions nécessaires, calcule le plan de navigation (en tenant compte du relief, de la DCA, et du survol de territoires ennemis entre autres), tient compte de la force des pilotes qui composent l'escadre, etc. De ce fait, les missions se suivent et ne se ressemblent pas et ont un caractère archi-réaliste.

LE MOTEUR 3D GÈRE RÉELLEMENT L'AÉRODYNAMIQUE

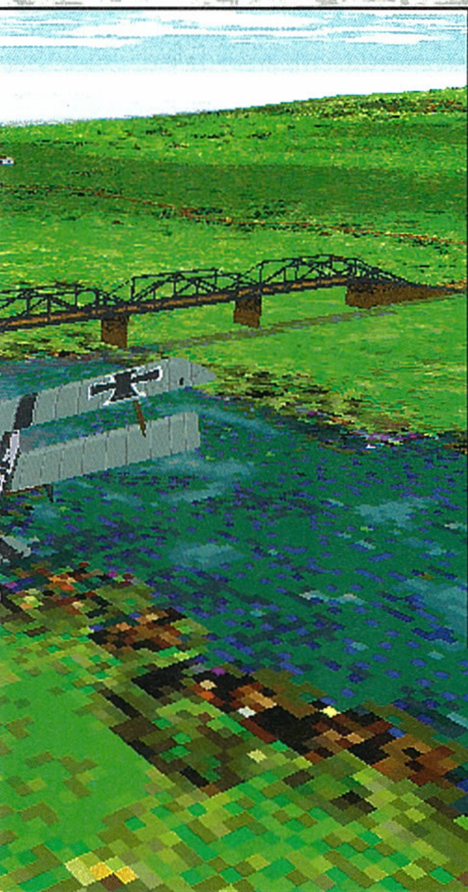
À propos du moteur 3D utilisé pour les combats ou les bombardements, il s'agit du 3-Space, une



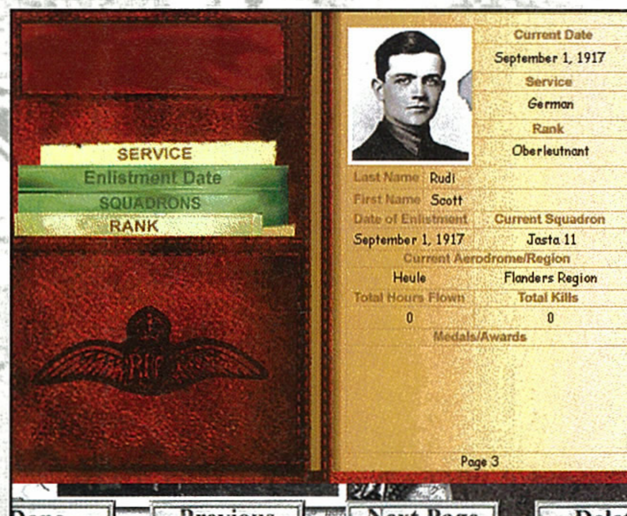




technologie développée depuis plusieurs années par Dynamix. Il permet d'utiliser des textures d'une finesse extrême, de gérer des équations aérodynamiques complexes en temps réel, tout en autorisant un affichage d'images par seconde excellent.
Cette gestion d'équations permet un réalisme incroyable. Le déplacement des avions est géré par les forces physiques du moteur, les effets du fuselage, des ailerons. L'avantage est que si jamais une balle malencontreuse se loge dans votre aile gauche, les effets aérodynamiques qui en découlent sont calculés instantanément par l'ordinateur de façon réaliste. Jusqu'à maintenant, aucun simulateur n'avait poussé aussi loin le souci du détail !
Ce même moteur de jeu gère de façon similaire l'armement. Une balle suivra une trajectoire prenant en compte la distance, les vents, et surtout l'impact précis sur les appareils ennemis. Il en va de même pour les bombardements. Si votre bombe heurte la façade d'un hangar, la déflagration détruira cette même façade ainsi que les murs voisins du bâtiment. Si par contre votre bombe, lors de sa chute, transperce le toit et tombe au milieu de ce hangar, l'effet de compression obtenu par les quatre murs amplifiera la déflagration de façon conséquente et détruira sur un rayon plus important tout sur son passage. Il va de

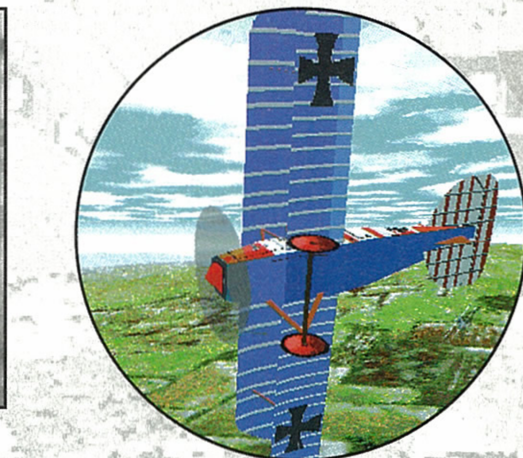




soi que toutes ces formules mathématiques fort complexes sont transparentes pour l'utilisateur.



LE DÉTAIL GRAPHIQUE EST HALLUCINANT



Autre avantage du 3-Space : il permet d'appliquer sur les véhicules ou le terrain des textures d'une finesse extrême. Forêts, villes, côtes, fermes, hangars, églises, ponts, tout est bien visible. Il permet aussi de modifier la texture du terrain en fonction de la saison. Il en va de même pour les 40 types d'appareils que compte le jeu (et les 60 as de la guerre) et les 22 que l'ont peut piloter. Chaque texture ou couleur est précise et respecte les données historiques : par exemple, les signes distinctifs sur le fuselage des différents escadrons. Le fuselage standard du Jasta 11DrI est rouge et marron, et bien évidemment celui piloté par le baron lui-même est entièrement rouge.
Deux modes de cockpits sont disponibles. Le premier en 2D est très beau et permet d'augmenter la vitesse d'affichage du jeu (en réduisant d'autant les objets 3D à l'écran). Le deuxième est un cockpit en 3D, permettant de déplacer la tête sur les côtés de manière à pouvoir suivre sa cible plus aisément. Option plus sympa mais un poil plus lente, il est aussi possible de passer en vue extérieure pour avoir une vision générale du ciel.



UN JEU PASSIONNANT ET TRES RÉALISTE

Bien que l'action se passe principalement dans les airs, vous aurez aussi une gestion stratégique à accomplir au sol. De la carrière de votre pilote, au suivi des nouvelles du front, en passant par l'étude des missions, les options ne manquent pas. Le design graphique "au sol" est absolument superbe. Utilisant bon nombre d'images d'archives et de vraies références (comme votre carnet de bord), le look et l'ergonomie sont agréables et simples à gérer. Vous pourrez aussi surveiller les statistiques des autres pilotes, regarder les médailles que vous avez gagnées, ou bien encore repeindre votre avion (il sera d'ailleurs possible d'importer des textures personnelles).
Énormément de sources historiques, bouquins, photos, documents militaires ou autres ont été utilisés pour la réalisation du jeu. L'évolution des technologies au fur et mesure de la guerre et les conséquences directes sur vos avions placent Red Baron 2 parmi les grands jeux du PC.
Enfin, il sera possible de jouer en mode multijoueur pour s'affronter dans un bon vieux dogfight aérien entre potes. Bref, je pourrais encore causer de jeu pendant des heures, mais je crois que vous aurez saisi qu'il s'agit là de l'un des meilleurs produits de l'année. Promis, on en reparle le mois prochain!

Pro Pilot

Jusqu'à présent, Flight Simulator de Microsoft règnait en maître dans les cieux. Avec Sierra Pro Pilot, il se pourrait que cette suprématie soit fortement menacée.



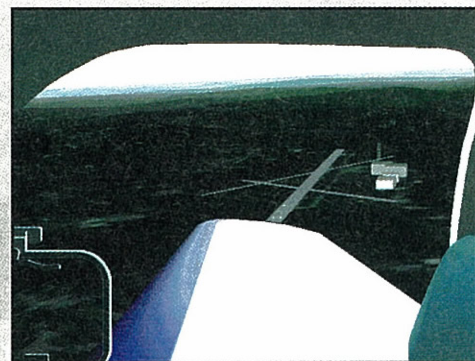
Utilisant le même moteur que le très prometteur Red Baron 2, Pro Pilot devrait faire pas mal de remous dans le petit monde de la simulation de vol civil. Pour l'instant, la version bêta sur laquelle nous avons eu le plaisir de voler n'est pas finalisée, mais quelques points importants ont déjà retenu notre attention.

Ce qui surprend – et peut dérouter – d'emblée, c'est la complexité de la "planche de bord", comme on dit chez Micro Simulator. Nous préférons parler de tableau de bord mais le résultat est le même : superbe. L'instrumentation semble réaliste et durant le vol, l'impression d'y être ne cesse de se renforcer. Les multiples aiguilles et compteurs réagissent comme il faut. Petits détails qui tuent : l'ombre portée de la manette de mélange et la cabine qui tressaute lorsque le moteur se met en branle.

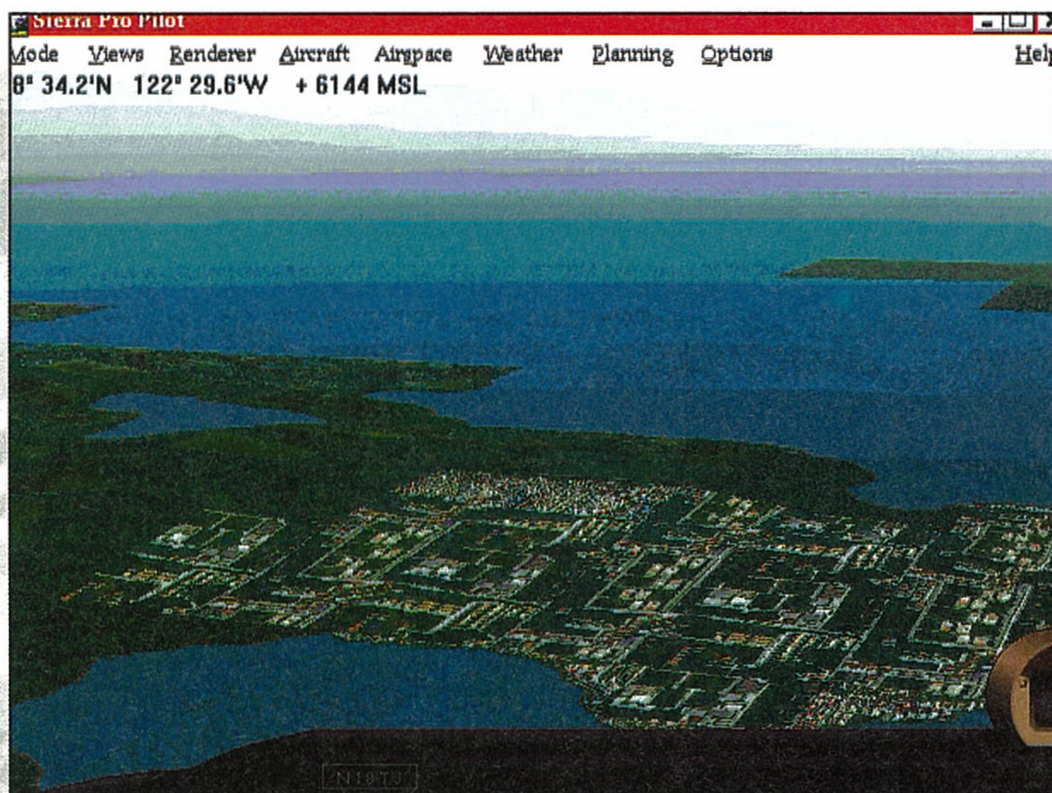
Pour le moment, le logiciel permet de survoler les États-Unis et une partie du Canada, mais des data-discs devraient élargir les horizons. Au programme, 4 000 aéroports, 29 villes détaillées, 100 villes "simples" ainsi que quelques régions bénéficiant d'un traitement spécial, à l'instar du Grand Canyon. Naturellement, comme dans FS, les conditions météo ainsi que le mouvement diurne sont gérés. Une fois en l'air, on







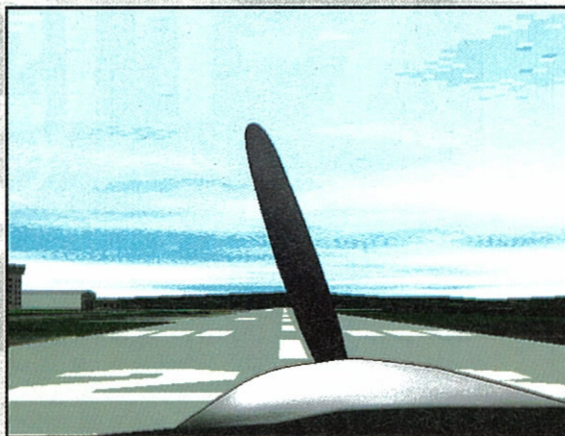
SORTIE PRÉVUE : JUIN 97
GENRE : SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR : DYNAMIX

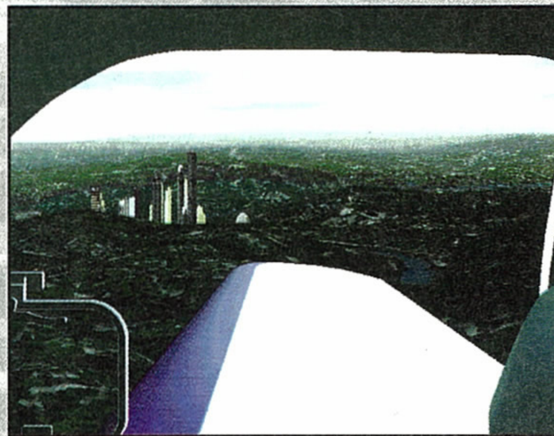






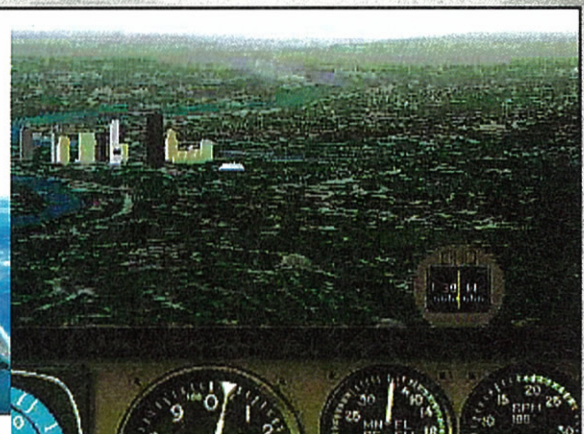






se rend compte que l'intérêt de ce logiciel réside aussi dans le traitement des paysages. Près de 27 000 points d'élévation rendent l'ensemble attrayant en raison d'un rendu particulièrement efficace des reliefs. 5 avions, dont 1 jet à réaction (Cessna 172 SkyHawk, Beechcraft B200, Beechcraft Bonanza, Beechcraft B58 Baron, et Cessna Citation Jet) permettront d'écumer les cieux. Ajoutez à cela un mode tutorial excellent, accessible à tout moment d'un simple clic de souris et vous aurez compris que Sierra Pro Pilot devrait ravir les passionnés de simulation pure et dure ainsi que le grand public avide de sensations fortes.









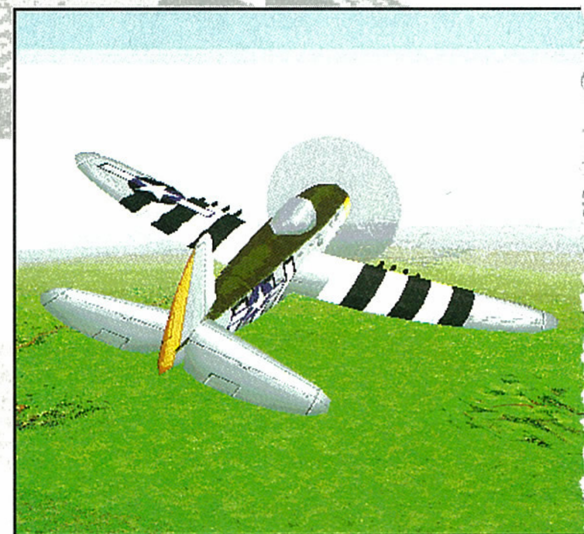
Produit original et plein de bonnes idées, X-Fighters permettra de voler de façon réaliste sur des avions expérimentaux. Le potentiel de ce jeu sérieux ou complètement délire semble illimité.

Aces : X-Fighters

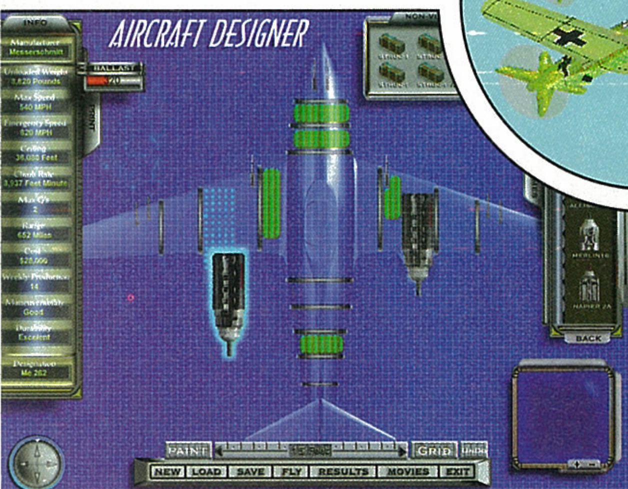


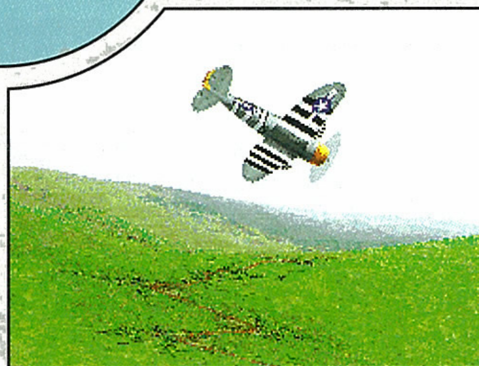
Sorti de la tête de deux passionnés d'aviation fondus de prototypes top-secrets de la période 1939-1945 (dont le producteur de Falcon 3.0), X-Fighters est sans aucun doute l'un des projets de jeu les plus originaux qui soient. À cheval entre un simulateur d'avion et un jeu de stratégie, l'idée réside dans la possibilité de faire voler des avions qui n'ont jamais vu le jour. Du jet le plus rapide du monde au super bombardier en passant par un long-courrier capable de faire deux fois le tour de la planète sans ravitaillement, tout est possible.

Pour cette première version du jeu, les designers se sont focalisés sur les avions du bloc allié. Par la suite, des extensions verront le jour. Notamment pour les avions soviétiques, puis encore plus tard sur la guerre du Pacifique.



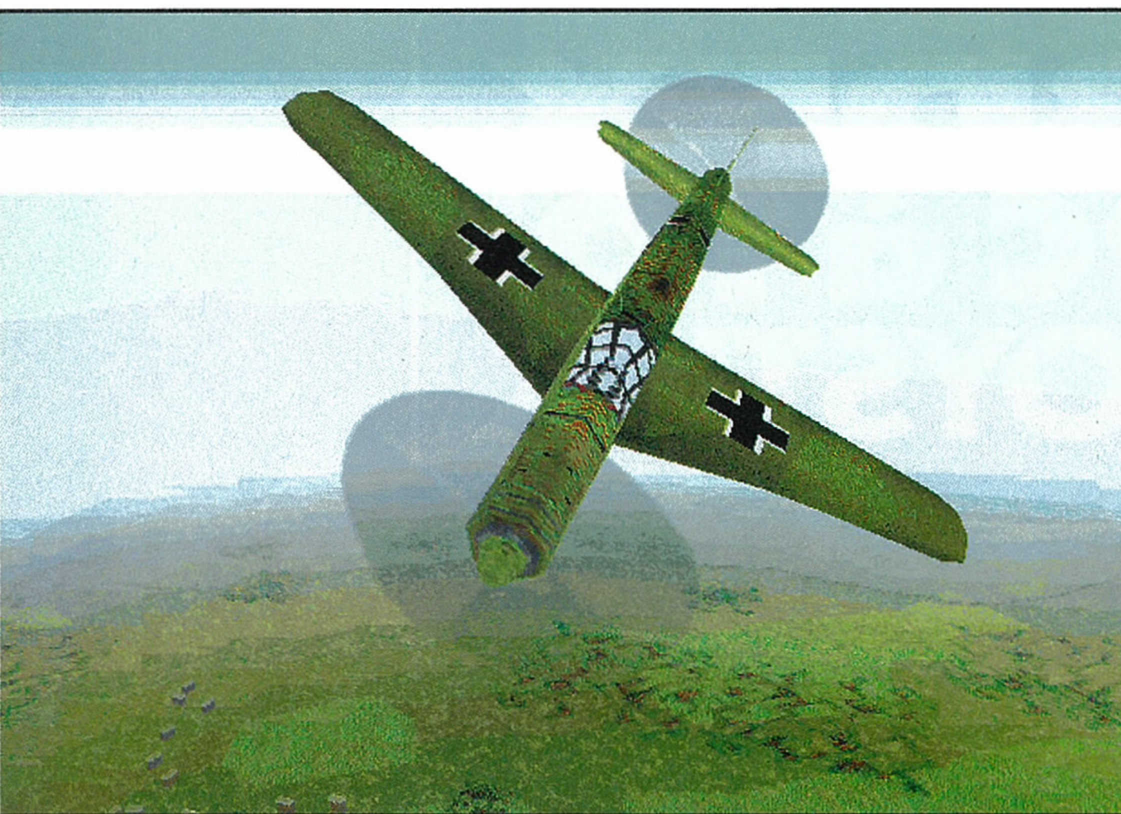






COMMENT ÇA VOLE, UN NAVION ?

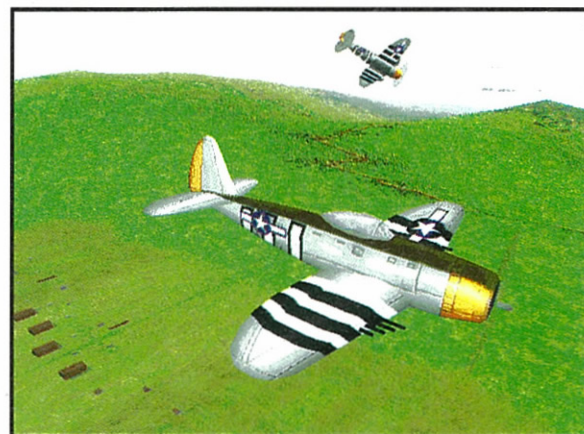
La première phase consiste donc à créer un avion. Utilisant les technologies de l'époque (souvent bien plus avancées qu'on peut le croire), vous devrez assembler un fuselage, un moteur, un cockpit, de l'armement, et ainsi de suite. Au fur et à mesure que la technologie progressera, vous aurez accès à de nouveaux types d'équipement. L'interface utilisée pour cette partie est très clairement high-tech, sublime et très lisible. D'un simple clic, vous pouvez passer d'un écran à l'autre et étudier



la progression de votre appareil. Une fois ce dernier conçu et assemblé, vous pouvez passer à la finition de l'engin et le personnaliser avec les peintures de votre choix.

Bien sûr, il faudra vous assurer que cette merveille de technologie est à même de voler et de répondre aux exigences que vous vous êtes fixées, notamment en lui faisant passer différents tests comme des études de pénétration dans l'air. Les paramétrages possibles sont vraiment très nombreux ; donc pas de problème au décollage.





DIAVOLO ET SATANAS : LE RETOUR DE LA VENGEANCE

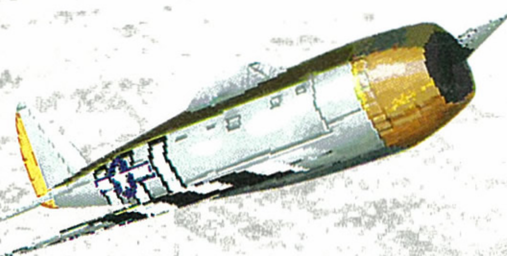
Précisons aussi que même si construire n'importe quoi est possible, votre budget n'est pas illimité. Et c'est là qu'intervient la deuxième phase du jeu. Différentes missions affirmeront votre crédibilité et motiveront votre équipe. Du coup, votre budget sera maintenu, voire augmenté. Dans le cas contraire (échec cuisant, accidents constants, persistance à dilapider les crédits de l'État), vous perdrez évidemment toute ressource.

Le moteur 3D utilisé pour la partie simulateur est celui de Pro Pilot et Red Baron 2. Il permet de gérer la complexité aérodynamique des avions saugrenus qui sortiront de votre imagination, et cela de façon on ne peut plus réaliste.

IL EST BON DE RIRE, PARFOIS

Histoire de donner au jeu un caractère fun, il est possible de jouer par Internet. Dès lors, vous pourrez démontrer votre supériorité créatrice dans les airs, en direct avec vos potes. Duels, courses de vitesse, tout est prévu pour oublier un peu le côté conception et passer à l'action. Pour visualiser la force de votre adversaire, le nombre d'ennemis abattus apparaîtra sur son fuselage.

X-Fighters est un jeu réellement original, qui mérite toute votre attention. Même s'il ne concerne qu'un public assez restreint.



SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 97
TYPE : STRATÉGIE/SIMULATION DE VOL
DÉVELOPPEUR : DYNAMIX


TITANIC VF Tél.


Moto racer 325F

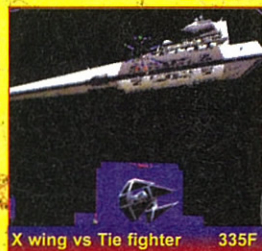

OPERATION TAIGA VF 149F


Comanche 3 335F

CD Lyre

POUR LA VENTE A DISTANCE
Tél. 01 69 90 55 66

LES CLIENTS CD LYRE LE SAVENT ...


X wing vs Tie fighter 335F


Redneck rampage Tél.


Dominion vf 329F


Need For Speed 2 299F

1 NOUVEAU CD LYRE
MARTIGUES EN MAI

CD LYRE MENNECY (91)
Face au lycée
47, Bd C. De Gaulle. Centre Cial P. Cézanne
PC-Consoles-Occasion TEL : 01 69 90 55 66

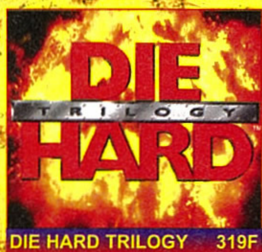
CD LYRE MONTMORENCY (95)
1, Rue du Docteur demirleau
PC-Consoles-Occasion TEL : 01 39 34 82 36

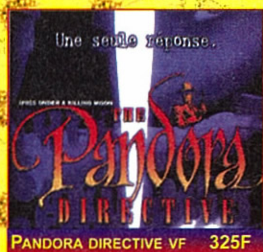
CD LYRE MARTIGUES (13)
8 Bld Richaud
PC Consoles-Occasions TEL : 01.69.90.55.66

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU
VOUS VOULEZ EN CREER UN !!!
LANCEZ VOTRE CD LYRE

IL Y A LA VENTE A DISTANCE CD LYRE... et puis les autres.


Theme Hospital vf 319F


DIE HARD TRILOGY 319F


PANDORA DIRECTIVE VF 325F


KKND VF 279F

CD LYRE, L'ENSEIGNE QUI MONTE


DUKE PLUTONIUM 189F

CD ROM JEUX PC neufs

ABSOLUTE ZERO VF	289F	DRAGON LORE 2	339F	M.A.X VF	289F	SETTLERS 2 VF	335F
ACTUA SOCCER VF	199F	DUNGEON KEEPER VF	Tél.	MAGIC BATTLEMAGE	325F	SCENARY DISK SETTLER VF	199F
ALBION VF	335F	DUKE NUKEM 3D	199F	MAGIC L'ASSEMBLEE	325F	SHIVERS VF	245F
AFTERSHOCK quake	229F	PLUTONIUM PACK DUKE	189F	M.D.K VF	299F	SHOCKWAVE ASSAULT	325F
APACHE LONGBOW VF	339F	ETASTICA 2	Tél.	MANIC KART VF	155F	SILENT HUNTER VF	329F
DATA DISK APACHE	209F	ERADICATOR		MECHWARRIOR 2	329F	SILENT THUNDER	295F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	299F	249 F		MIGHT ET MAGIC TRI	289F	SIM ISLE VF	299F
ASSAULT RIGS VF	275F	F1 GP2 VF	299F	MONSTER MADNESS	269F	SIM TOWER VF	329F
ATLANTIS VF	Tél.	F22 LIGHTNING	329F	MOTO RACER	325F	SIM COPTER VF	299F
BATAILLE ardennes vf	335F	FABLE	299F	MYST VF	345F	SIM TOWN VF	279F
CAESAR 2 VF	279F	FANTASY GENERAL VF	329F	NASCAR RACING 2 VF	279F	SIM GOLF	Tél.
CAPITALISM	Tél.	FIFA 97 VF	299F	NBA LIVE 97 VF	299F	SOVIET STRIKE	Tél.
LES CHEVALIERS BAPHOMET	265F	FINAL DOOM	289F	NFS Special edition	335F	STEEL PANTHERS 2 VF	329F
CIVILISATION 2 VF	335F	FLIGHT SIMULATOR 6	365F	NHL HOCKEY 97	335F	SPYCRAFT VF	309F
SCENARY CIVILISATION	179F	DATA disk Flight S 6	329F	PANZER DRAGOON	Tél.	STAR FLEET ACADEMY	Tél.
CIVIL WAR	289F	DATA disk Flight S 5	329F	PANDORA DIRECTIVE VF	309F	SYNDICATE WARS	325F
COMMAND CONQUER VF	299F	FLIGHT UNLIMITED VF	279F	PHANTASMAGORIA VF	345F	TIME COMMANDO VF	325F
C&C OPERATIONS SURVIES	129F	FLYING CORPS	329F	PHANTASMAGORIA 2	319F	TITANIC VF	Tél.
C&C RED ALERT VF	295F	GABRIEL KNIGHT 2 VF	345F	PLAYER MANAGER 2	275F	TEST DRIVE OFF ROAD	Tél.
C&C OPE TAIGA	149F	GRAND PRIX MANAGER 2	329F	P.O.D	339F	THIS MEANS WAR VF	309F
CLANDESTINITY WIN 95	299F	HARDLINE	299F	POLICE quest swat vf	325F	THE CROW VF	Tél.
CLOSE COMBAT	329F	HARVESTER VF	309F	POWER F1	299F	THEME HOSPITAL	319F
CONQUEST EARTH	TEL.	HERETIC	285F	POWER CHESS VF	289F	TOMB RAIDER VF	299F
CONQUEROR VF	289F	HEROES MIGHT MAGIC 2	315F	PRIVATEER 2DARKENING VF	319F	US NAVY FIGHTER 97	319F
CREATURES VF	259F	HIND	335F	PROPINBALL THE WEB	289F	VIRTUA COP	279F
CRUSADER NO REMORSE	245F	JET FIGHTER 3 VF	329F	RALLY CHAMPIONSHIP	299F	VIRTUA FIGHTER	289F
CRUSADER NO REGRET	295F	JEDI KNIGHT	Tél.	X MILES POUR RALLY	199F	VIRTUAL POOL	Tél.
CYBERIA 2	319F	K.K.N.D	249F	RAMA VF	319F	WAGES OF WAR	Tél.
DAGGERFALL	335F	KICK OFF 97	299F	RAYMAN VF	265F	WARCRAFT 2 VF	319F
DARK EARTH	Tél.	LAND OF LORE 2 VF	Tél.	RIPPER	329F	WARCRAFT DELUXE VF	335F
DAYTONA USA VF	329F	L.B.A 2 VF	Tél.	R & R ancient empire vf	309F	WARCRAFT DATA DISK	159F
DEATH RALLY VF	169F	L'ENTRAINEUR VF	289F	ROAD RASH WIN 95	319F	WING commander 4 vf	359F
DESTRUCTION DERBY 2 VF	309F	LEISURE SUIT LARRY 7	319F	QUAKE	289F	WIZARDY NEMESIS	329F
DIE HARD TRILOGY	319F	LIGHTHOUSE VF	335F	SEGA RALLY	299F	WORLD RALLYE FEVER	249F
DIABLO	319F	LINKS LS	365F	SCREAMER 2 VF	259F	Z VF	265F
DOMINION	329F	LORD OF THE REALM 2 VF	319F	SENSIBLE WORD SOCCER 97	Tél.	ZORK NEMESIS VF	329F

Les prix des produits présentés et les Francs-CD Lyre sont réservés à l'activité Vente à Distance de CD Lyre

OCCASIONS

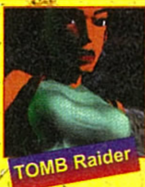
REVENDS-ACHETES-ECHANGES

3615-CD LYRE
2,23/M

Entre particuliers sans commision


RED ALERT


DUKE 3D


TOMB Raider



DIABLO

TES JEUX PC ET CONSOLES

CHARME PC neuf

Zara White DblXperience VF	319F
Virtual présence 3 M&S VF	349F
Virtual Détective VF	339F
CyberXperience VF	299F
Lipstick Lesbian (film)	99F
Big Boob Babes (film)	99F
Trio & More (900 photos)	99F
Sodo Spécial (900 photos)	99F
S.M. Spécial (900 photos)	99F
Lust & Tits (900 photos)	99F
Sexy Spécial (900 photos)	99F
More Lesbos (900 photos)	99F
Blow Job Spécial (900 photos)	99F
Voyeur 3 (4500 photos)	199F
Voyeur 4 (4500 photos Gay)	199F
David Burill (Gay)	249F
Nippon Obsession 2	249F
Nippon Obsession 3	249F
Spécial Mangas X (vidéo VF)	249F
Plaisirs Mangas 1 (video VF)	199F
Angie infirmière de nuit VF	299F

PLAYSTATION neufs

2XTREME	309F	TEKKEN 2	379F
A IV GLOBAL EVOLUTI	359F	TIME COMMANDO	359F
BURNING ROAD	349F	TOBAL N°1	359F
BUST A MOVE	349F	TOMB RAIDER	329F
CASPER	349F	TOTAL NBA 97	309F
CHEESY	359F	TUNNEL B1	359F
COMMAND ET CONQUER	349F	WIPEOUT 2097	359F
COOL BOARDERS	309F	WWF IN YOUR HOUSE	349F
CRASH BANDICOOT	379F		
DESTRUC DERBY 2	359F	ACCESSOIRES	
DIE HARD TRILOGY	359F	CABLE LINK	199F
FIFA97	359F	MEMORY CARD	199F
FORMULA ONE	359F	MEMORY 120 BLOCK	299F
LEGACY OF KAIN	369F	GUN PREDATOR	289F
JET RIDER	309F	MANETTE	225F
LITTLE BIG ADVENTURE	359F	SACOCHE+PAD+MEMORY	
NBA LIVE 97	359F		459F
PANDEMONIUM	339F		
PORSCHE CHALLENGE	309F	PLAYSTATION PACK	
RAGING SKIES	359F	(2 PAD, MEMORY CARD,	
RESIDENT EVIL	359F	SACOCHE)	1290 F
SIM CITY 2000	349F		

TÉLÉPHONE
01 69 90 55 66

FAX
01 69 90 56 78

2,23 F la minute
3615 CD LYRE

PAR COURRIER :
CD LYRE
58, RUE DE PARIS
91100 CORBEIL

Nom: .... Adresse: ....
Prénom: .... Code Postal: .... Ville: ....
Tél. ....

PRODUITS	PRIX
FRAIS D'ENVOI	
TOTAL	

Réglement : Chèque à l'ordre de CD LYRE
o Chèque o Mandat Postal
o CarteBleue _ _/_ _ Date d'exp.
N°-_ _ _ _ -_ _ _ _ -_ _ _ _ -_ _ _ _ -

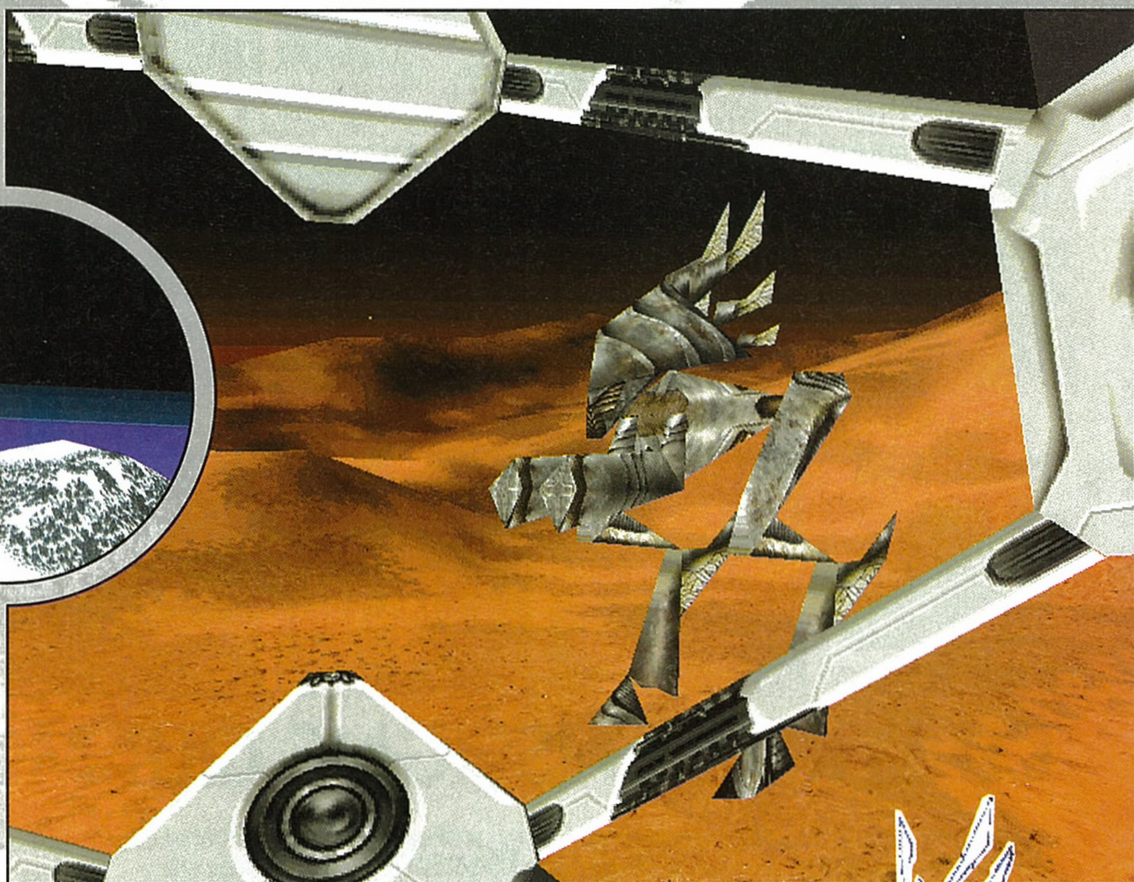
Signature.

o Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

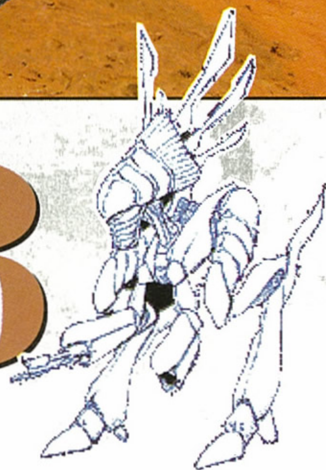
Frais d'envoi : 32 F (24/48 heures) Materiel : 60F frais envoi
France éco j+5 : 24 F DOM -TOM -CEE : 60 F (plus de 3 CD Tél.)

Le troisième volet de la saga des Earthsiege va bientôt voir le jour. Super VGA, 65 000 couleurs, archi fluide, il se présente comme le meilleur du genre. Mechwarrior 2 n'a qu'à bien se tenir !





Earthsiege 3

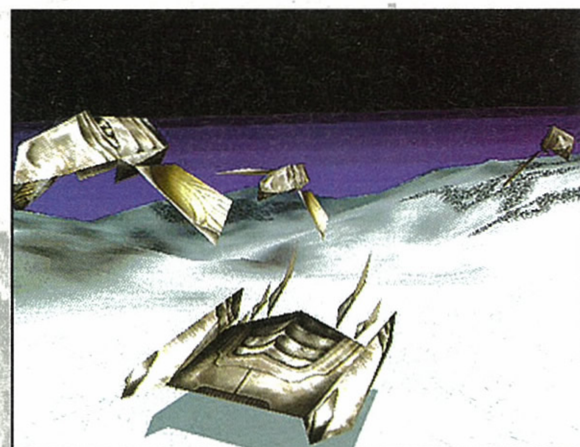




Depuis deux millénaires, la guerre entre hommes et robots fait rage. Ce conflit armé entre humains et Cybrids semble ne pas trouver d'issue. Pourtant, la découverte de nouvelles technologies aliens, notamment le voyage plus rapide que la lumière, pourrait assurer la domination du système solaire. Pour compliquer un peu le tout, chaque race connaît des difficultés au sein de l'Union. Côté humain, ce sont les habitants des nouvelles colonies qui se rebellent contre cette guerre insensée et sans fin. Et au sein des Cybrids, les Metagen ont récemment créé une scission au sein du panthéon et de leurs pères. Résultat : giga bordel interplanétaire. Earthsiege 3 vous propose de diriger l'une des 3 factions : Cybrids, humains ou rebelles. A travers 45 missions à objectifs multiples, vous devrez sortir vainqueur de conflits destinés à découvrir un peu de cette ancienne technologie, laissée par une race inconnue il y a plusieurs millénaires.

40 VÉHICULES DIFFÉRENTS

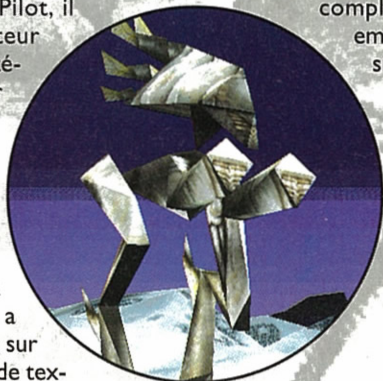
Votre escadron est constitué en choisissant parmi les 40 types d'engins que proposent le jeu : hercs, tanks, véhicules d'interception blindés, ou bien encore hovercraft. Totalement configurables, vous pourrez les customiser à l'aide de 50 composants ou armes futuristes. Ce sera à vous de gérer votre escadron, soit en pilotant directement l'une des unités en vue cockpit, soit en passant en mode "général" et en supervisant l'ensemble de l'action en vue extérieure (avec possibilité de modifier l'emplacement des caméras) et retourner dans le cockpit du véhicule de votre choix. Pour gérer votre stratégie de combat, vous aurez à votre disposition des satellites de surveillance, de



l'artillerie mobile ainsi que des raids aériens. Entre chaque mission, grâce au pécule obtenu par le succès de votre contrat, vous retournez à la base pour réparer, réarmer et améliorer vos unités. Tout cela étant agrémenté de scènes cinématiques pour intensifier l'ambiance des scénarios.

UNE 3D EXCEPTIONNELLE

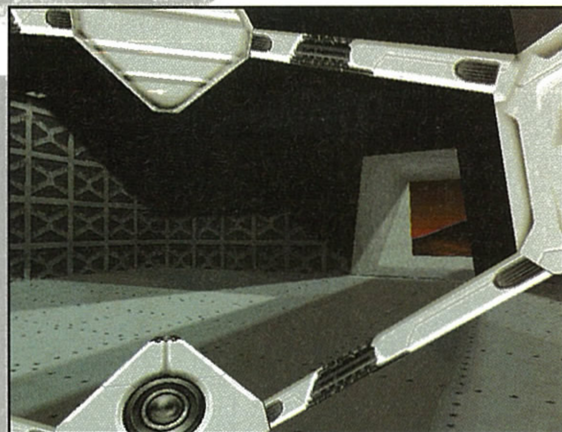
Le moteur 3D utilisé est exceptionnel. Textures en Gouraud shadding, 65 000 couleurs, effets de lumière en temps réel, vision jusqu'à 10 kilomètres... Développée en interne par l'équipe de Dynamix, pour des jeux comme Red Baron 2, Fear ou Pro Pilot, il s'agit d'une version du moteur gérant simultanément les intérieurs et les extérieurs. Pour ne rien gâcher, le moteur utilise l'accélération Direct 3D et supporte également, en version native, les cartes accélératrices 3Dfx et Rendition. Comparativement, Mechwarrior 2 ressemble à un projet en fil de fer d'il y a cinq ans ! Enfin, petite cerise sur le gâteau, les superpositions de textures, le Z-buffering, les effets de transparences (pour les explosions) et de fumée sont intégrés dans ce même moteur. En termes de résolution, tous les modes graphiques sont possibles de 320x200 à 1280x1024 pixels. Et ce qui est vraiment excellent, c'est que le nombre d'images par seconde reste malgré tout excellent, apportant la fluidité indispensable à un jeu d'action !



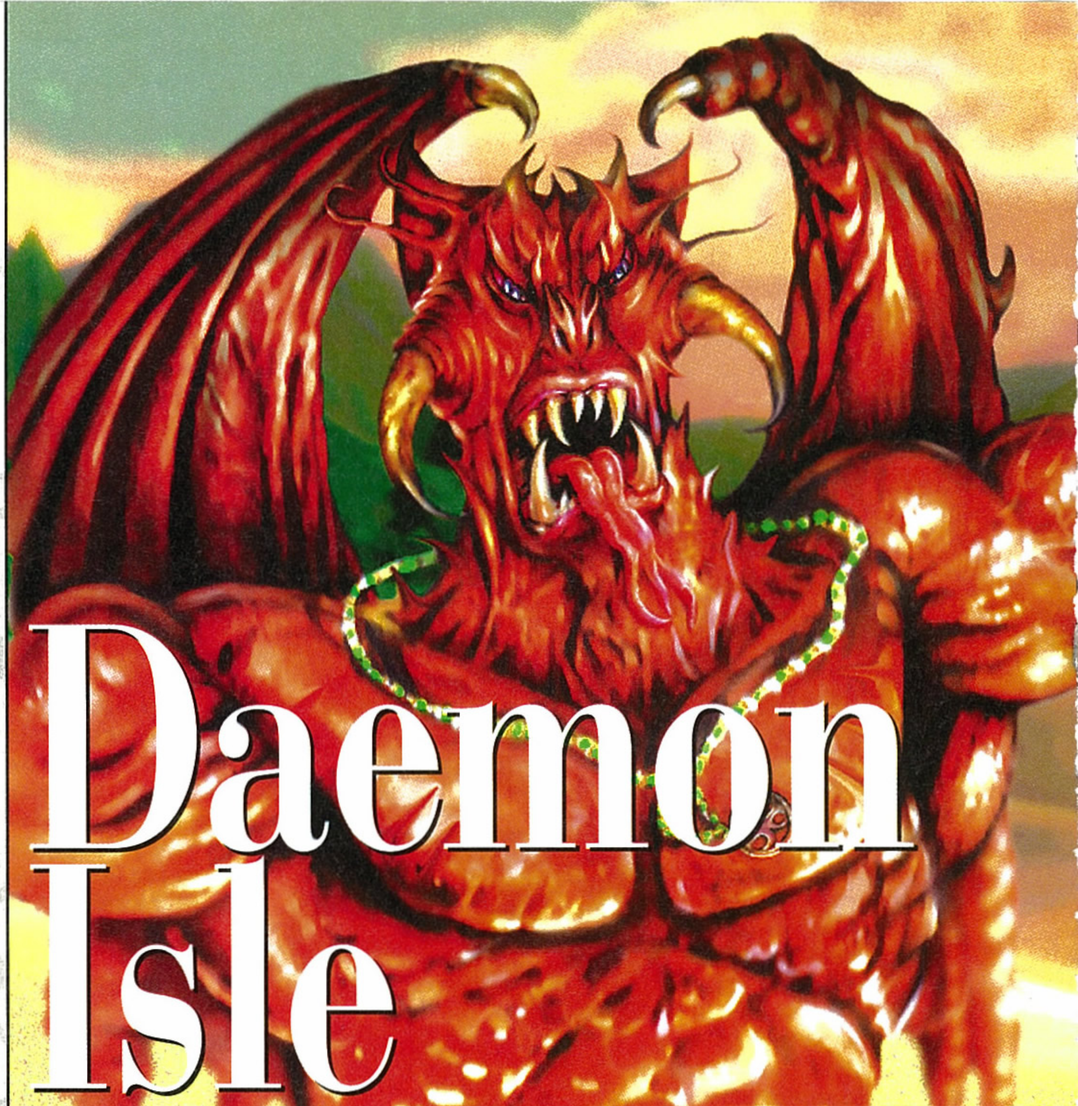
Ajoutez à cela la possibilité de créer une infinité de missions conçues aléatoirement, et la gestion réseau.

Dynamix compte bien mettre à profit la qualité des graphismes et l'avance technologique de Earthsiege 3 pour qu'il soit le meilleur jeu du genre. Surtout qu'ils étaient les créateurs du premier Mechwarrior, dont ils avaient perdu la licence pour des histoires fort complexes. Leur réponse à cette embrouille entre eux et Activision consiste donc à développer un produit bien meilleur et à récupérer le marché. A vue de nez, ils sont bien partis pour y parvenir.

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 97
GENRE : ACTION/ STRATÉGIE 3D
DÉVELOPPEUR : DYNAMIX



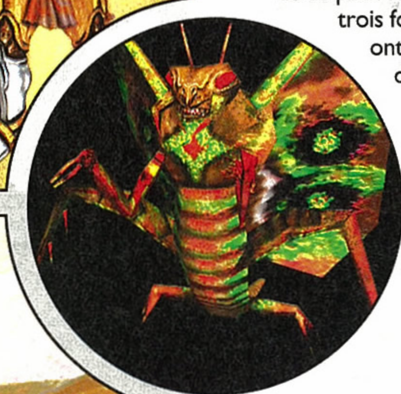


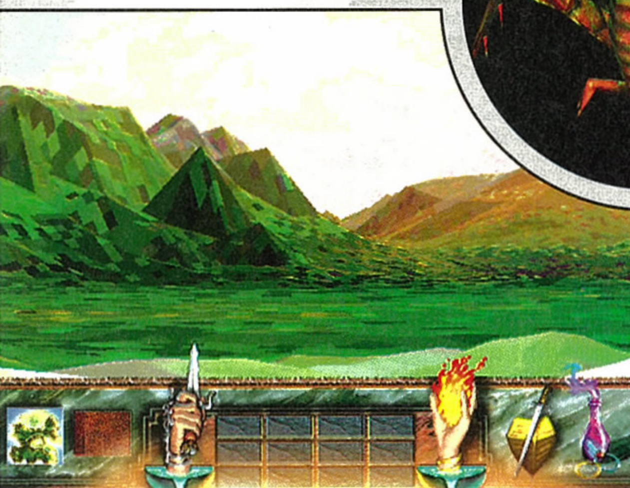


Daemon Isle

Quand trois chefs de projet de Microsoft décident de créer leur propre société, histoire de pouvoir enfin péter les plombs et faire un jeu réellement fun, on obtient un cocktail détonant. Dans la famille des jeux de rôles/action, Demon Isle pourrait bien être le prochain Diablo, en 3D cette fois.







Dans le monde de Magincia, les créatures maléfiques de l'île du Démon viennent encore de débarquer en hordes. Le pont qui relie le continent à cette île maléfique est revenu. Pourtant, les mages les plus puissants du royaume l'avaient déjà détruit à deux reprises. Il semblerait qu'il faille traiter le mal à la source pour en être débarrassé définitivement. Vous avez donc décidé de participer à une expédition consistant à découvrir la source de ce pouvoir maléfique. Partant de l'un des trois forts magiquement protégés qui ont été installés sur l'île, vous allez devoir reconstituer une relique, la seule capable de détruire la Présence Maléfique. Les sept pièces de cette relique sont réparties dans sept temples dont il faudra tuer les gardiens.

RAPIDE, FUN, 3D : DIABLO PUISSANCE DIX !

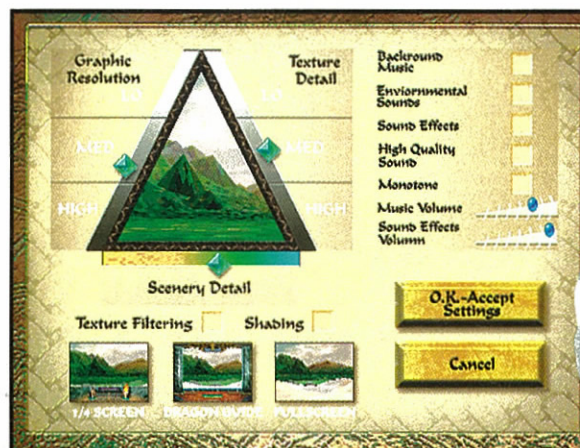
Jeu de rôles et d'action à la fois, Daemon Isle fait partie de la nouvelle génération des jeux 3D. Utilisant l'accélération de Direct 3D, ce produit ressemble énormément à Diablo (les programmeurs ne s'en cachent d'ailleurs pas), bien que l'environnement soit géré par un moteur 3D à base de fractales. Cette technologie permet d'exploiter les décors extérieurs et intérieurs de la même manière, et donc de ne pas limiter le monde à des cavernes ou des donjons. Le mode 16 bits (65 000 couleurs en Super VGA) parfait cet environnement et sublime tout ce qui s'est fait dans le genre jusqu'à présent.



Reportage US

Daemon Isle







UN PREMIER PROJET DÉTONANT

Interface intuitive, gestion du personnage très claire (basée sur les points d'expérience et les niveaux), flopée de sortilèges, effets spéciaux, intelligence artificielle très approfondie pour une quinzaine de monstres différents (plus les variantes)... le cocktail devrait être détonant ! Les quatre membres de Cat Daddy Games avaient un objectif très simple avec Daemon Isle : permettre aux fans de jeux de rôles, de jouer à un jeu vaste, interactif et pas prise de tête. Histoire de se défouler sur autre chose que Quake, tout en faisant évoluer un personnage.



OSCAR DU MEILLEUR ESPOIR

Au jour d'aujourd'hui, le moteur n'en est qu'aux premiers stades d'évolution, mais il se présente vraiment très bien. Il semble qu'en quelques mois, les petits gars de Cat Daddy Games peuvent fournir autant de travail que 10 programmeurs en un an dans une autre boîte. Y'a pas à dire, la fougue de la jeunesse et la motivation, ça change tout !
Si l'option multijoueur (32 joueurs simultanément sur Internet) est clairement un atout majeur, le jeu est prévu initialement pour se pratiquer en solo. La possibilité d'exporter son personnage ainsi que son équipement est prévue. En tout cas, si leur formation au sein de Microsoft leur a énormément appris, il semble clair que la création de leur propre entreprise a donné des ailes à ces trois concepteurs. Daemon Isle, développé pour le compte de Sierra On-Line, sera sans doute l'une des bonnes surprises de cette année.





SORTIE PRÉVUE : NOËL 97
GENRE : ACTION/JEU DE ROLES
DÉVELOPPEUR : CAT DADDY GAMES

Preview

PLATES-FORMES 3D
PC CD-ROM
ÉD. BMG INTERACTIVE
DÉV. CRYSTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE JUIN 97



▲ La PlayStation fait de la 3D plus vite que son ombre ? Le PC aussi, sans blague. Même sans carte 3D, même.



Pandemo



Non seulement la 3D est superbe, mais en plus les animations des personnages sont génialement faites et tordantes. Ouais.

Ils auraient pu le massacrer, mais ils ne l'ont pas fait semble-t-il. Ils auraient même pu simplement le bâcler ; en fait, tout porte à croire qu'ils se seraient même plutôt appliqués... L'équipe qui vient de recoder Pandemonium... LE meilleur jeu de plates-formes sur PlayStation* a fait du sacré nom de bon boulot. Croyez-moi, même si tout ça n'est qu'une preview, ce que je viens de voir tourner ne laisse subsister aucun doute : Pandemonium PC sera un jeu de la même qualité que ce qui se fait de mieux sur PlayStation. Du coup, tant mieux, et puis je me sens tout soulagé. Je le savais bien, au fond de moi, qu'un Pentium 166 était capable de faire aussi bien qu'une cochonnerie de console à deux balles, même sous Windows.

La grande classe, tout simplement

Pandemonium sera un jeu de plates-formes 3D. Un jeu qui devrait nous changer agréablement de l'esprit sirupeux gogol de quatre ans d'âge mental qui englue systématiquement tous les jeux de plates-formes. Ce sera drôle, beau, inventif, onirique, caustique. Ce sera chouette. Ça se déroulera dans un univers médiéval-fantastique dans lequel vous









◀ L'histoire, c'est que la magicienne a voulu frimer en lançant un sort trop puissant pour elle. Résultat, un gros monstre sort du néant et gobe toute une ville. Encore la faute aux gonzesses, quoi.

nium



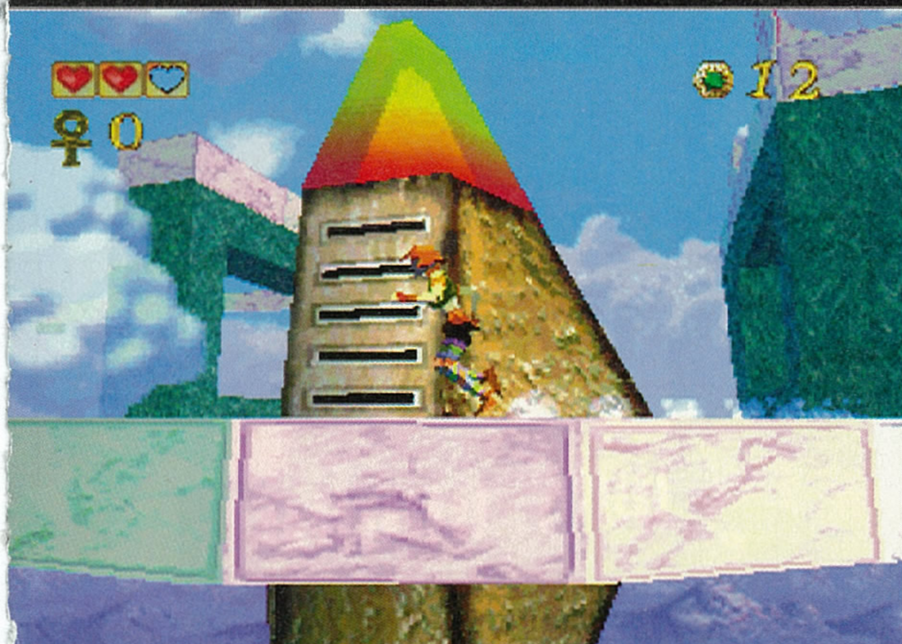


pourrez incarner, au choix, deux personnages aux caractéristiques et pouvoirs différents pour traverser les tableaux : l'un sera un bouffon, l'autre une magicienne. Et pour faire tourner le jeu ? Rien de plus simple, il vous suffira de posséder un de ces très gros Pentium qui coûtent un milliard et, pourquoi pas, une 3Dfx puisque Pandemonium sortira en deux versions ; l'une native Windows 95 ; l'autre spécifiquement codée pour cette carte accélératrice (dans la rubrique 3Dfx du CD de ce mois se trouvent d'ailleurs quelques images vraiment étonnantes de Pandemonium en version accélérée). Vivement le test, que j'estampille cette merveille de deux belles pastilles : un Megastar et un «Ras le bol d'acheter du matos !».

monsieur pomme de terre

*Celui qui me contredira sera immédiatement défié au cours d'un duel aux petits suisses. Quand tu veux, où tu veux, ordure, viens te battre si t'es pas un fruit de mer. Fruit d'mer ! Fruit d'mer !... T'es qu'un fruit d'mer !

Et c'est tout plein ▶ de magie, c'est féerique, tiens. Regardez ces nuages... Féerique, j'vous dis.


Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR OCEAN
DÉV. MAGIC CANVAS
SORTIE PRÉVUE EN JUIN



▲ Ils font les malins, là. Avec leurs petits karts à deux francs, ils viennent l'agacer, notre Guts à nous. Je prédis que dans moins de deux secondes, ils volent en fumée.



Guts'n Ga



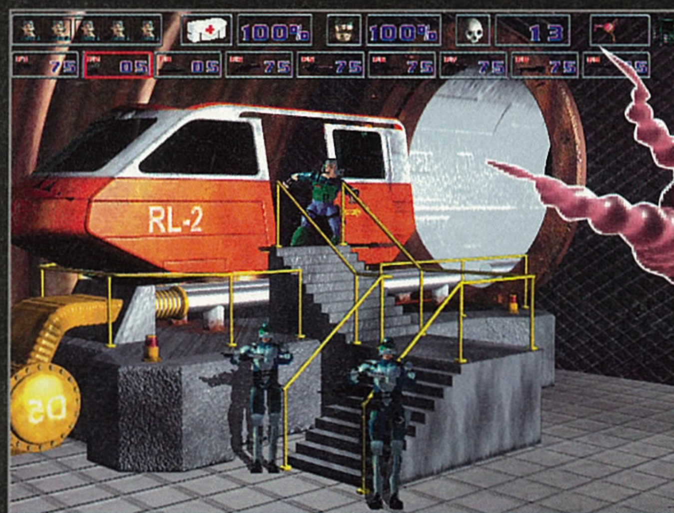
Sur les plages, méfiez-vous des mecs en maillot vert. On se demande bien où ils planquent leurs flingues, mais ils savent s'en servir, ça c'est sûr. ▶

Les couples, c'est une valeur sûre. De Laurel et Hardy à Réchaud et Frigo, dans tous les domaines, les couples nous plaisent, nous rassurent et nous font rire. Je ne sais pas si Guts et Garters, le nouveau duo d'Ocean, est vraiment là pour nous faire marrer, et je ne serais guère rassuré de les voir débarquer dans mon salon. Il n'empêche qu'ils vont très bientôt traîner leurs pattes dans les entrailles de nos PC.

Ce sont deux agents très spéciaux, du genre de ceux qu'on envoie en dernier ressort, quand tout semble perdu. Un homme (Guts) et une femme (Garters), tous deux armés jusqu'aux dents, vont bientôt s'envoler vers une île plutôt malsaine. Une véritable armée s'y est installée et s'y développe, certainement pour préparer un mauvais coup, une armée étrange, bourrée de mutants et de drôles de monstres. Y a de l'expérience Frankenstein dans l'air... Bref, on envoie nos deux copains pour raser tout ça. Ils ont carte blanche. Ils peuvent tout détruire. On va se gêner.

Ça faisait bien longtemps qu'on avait pas eu un jeu d'arcade bête et méchant comme celui-là. Pas de réflexion ici, mais de la destruction en masse. Un jeu d'arcade à l'ancienne, mais







rters

Comme elle est charmante, la créature Garters, avec ses longues jambes fuselées, sa rousse chevelure et son fusil à la main. ▼

avec un graphisme haute résolution, et haut en couleur. Car en plus d'être bien méchant, Guts'n Garters est effectivement superbe. Tout est en 3D, avec des décors pré-calculés et ultra-texturés, et au milieu de tout ça des personnages qui se trimbalent en tirant dans tous les sens.
Évidemment, il y a tout plein de niveaux différents, sur l'île maudite, en ville, dans des entrepôts. Et vous aurez tout un tas d'armes à récupérer, toutes plus puissantes les unes que les autres. Un beau mélange, avec un principe de jeu classique et une réalisation toute moderne.

Seb









◀ Les décors semblent variés. Mais la nature, aussi belle soit-elle, ne semble pas apaiser notre cher Guts qui continue à mitrailler tous azimuts.

▲ L'action se déroule aussi en intérieur. Et les décors restent superbes.

Preview

ARCADE BASKET
PC CD-ROM
ÉD. ET DÉV.
CRYSTAL DYNAMICS
SORTIE PRÉVUE JUIN





Slam n'Jam 96









Oh la, mais je le connais ce client-là. Slam n' Jam 96 qu'y s'appelle. Oh mais oui, mon bon monsieur, ce truc rappelle violemment un certain Slam n' Jam 95, sorti sur console 3DO il y a deux ans, pile poil. Deux ans donc, c'est le temps qu'il aura fallu à Crystal Dynamics pour porter son produit sur PC et PlayStation. Faut dire que ce simulateur de pâte à modeler, ou de pot de confiture à la groseille plutôt, avait pas mal cartonné à l'époque. Reflets des joueurs dans le parquet, animations fluides et super-réalistes, tartines beurrées, équipes configurables, ouais, c'était carrément drôle à deux joueurs. Reste qu'aujourd'hui tous les jeux de basket sont en 3D mappée. On murmure même que certains softs tournent sur des cartes 3D accélérées. Une vague rumeur. Bref, le p'tit père Slam n' plouf, y risque d'avoir bien du mal à se faire une place au soleil. Enfin, on verra pour le test, on ne va pas médire non plus.

lansolo





▲ Alors là, le gars y saute, si si comme j'te dis, y saute et là, paf ! y te prend la balle le gars, et y la met dans le panier, pof ! comme ça qu'y fait, j'te mens pas.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos deConquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.

N°71



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?, Sirtech, 3DO...
- **Soluces :** Wing Commander IV.

N°72



- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2.

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longbow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of rifles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jedighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam-! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[er] partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taiga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°69 ☐ N°70 ☐ N°71 ☐ N°72 ☐ N°73

☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78

☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81

Preview

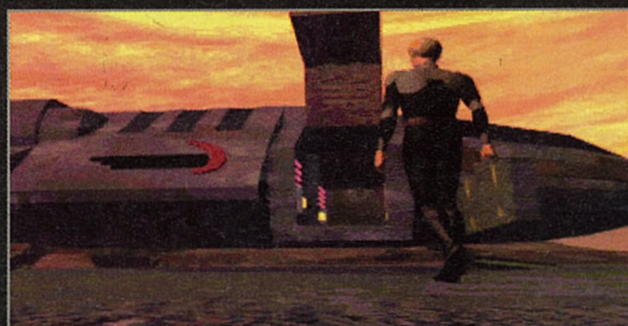
STRATÉGIE/GESTION
PC CD- ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉV DIGITAL REALITY
SORTIE PRÉVUE JUIN 97





Imperium G





▲ Au départ, vous incarnerez un jeune officier tout frais émoulu sorti des écoles militaires. Les premières missions seront assez dirigistes, à la manière d'un "tutorial mode". Mais au fur et à mesure que vous grimperez les échelons, une liberté de décision de plus en plus grande vous sera accordée. ▶

C'est typiquement ce que j'appelle un bousilleur d'été, un empêcheur de bronzer en rond. Chaque été, depuis 1978 avec Adventure sur VCS Atari, la malédiction continue. Un soft me refait à nouveau ce sale coup : no bronzing, no dancing, zero relaxing, juste gâching mes vacances à jouing dans le noir seul comme un con avec en bruit de fond la télé branchée sur Roland Garros. Pof... Pof... OUT ! 15 A ! Attention, votre colonie de Nebula 13 est attaquée ! Pof... OUT ! Deuxième service !

Imperium Galactica aura, je le crains, tout du bousilleur d'été type : ce sera un jeu de colonisation spatiale d'une profondeur rare, en temps réel. Stratégie, diplomatie, gestion, commerce, construction de bases, évolution technologique et tout ça sur fond de campagne scénarisée... Imperium Galactica se présente comme la digne suite du génial Reunion sur PC (La Baule 94, 22 jours dans le noir à me nourrir exclusivement de café en poudre), et s'inscrira dans la pure lignée des Space Ward Oh sur Mac (Meuhlévaches 92, même pas vu les vaches), Imperium sur Atari ST (Gribouilli Legazon 90, même pas vu le gazon), Master of Orion sur PC (Ouagadougou 93, paraît que c'était en Afrique)... Bref, autant de bousilleurs d'été qui ont fait de moi ce que je suis aujourdhui : un pauvre monsieur au teint d'endive.

monsieur pomme de terre

Ce jeu a tout du bousilleur d'été







La puissance et les possibilités de votre vaisseau amiral augmenteront également avec votre grade.



alactica

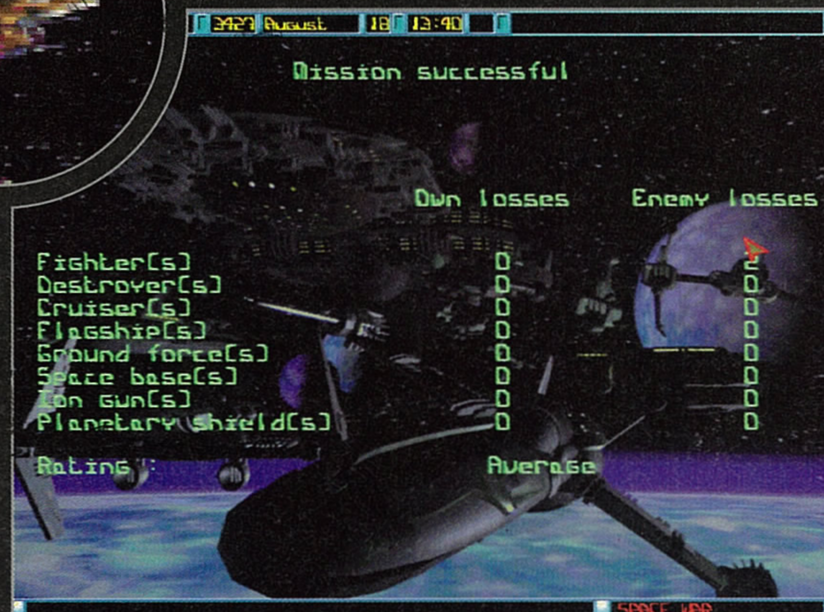












ARCADE/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉV. ANDREW SPENCER STUDIOS
SORTIE PRÉVUE JUIN





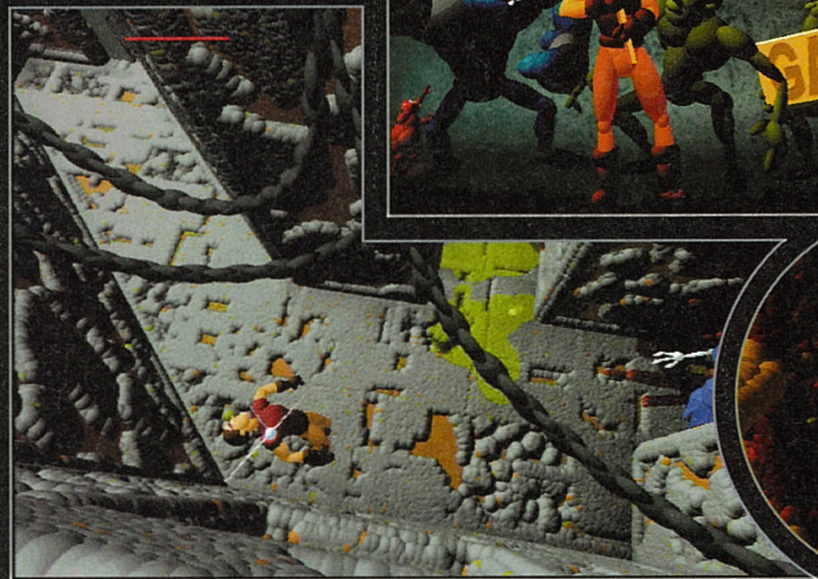
Ecstatica 2



▲ Les ennemis, là, les monstres, ils ont plutôt tendance à être bien gros.









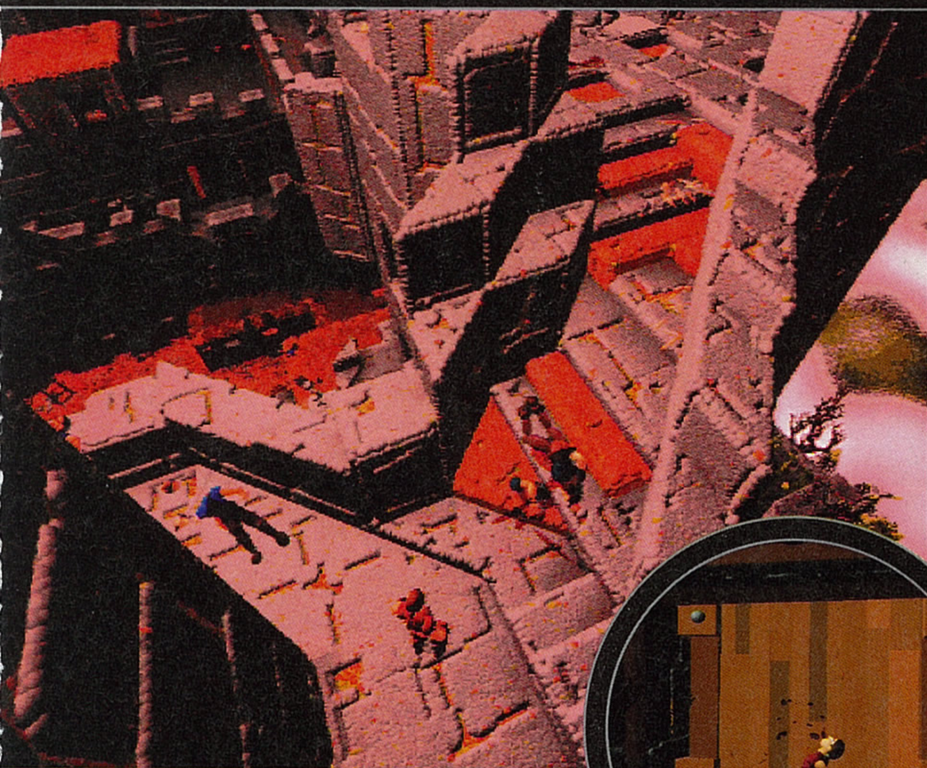
Je vous ai déjà dit tout le bien que je pensais d'Ecstatica 2, il y a quelques mois, à l'occasion d'une visite en Angleterre chez les coyotes d'Andrew Spencer Studios. Laissez-moi donc en remettre une couche en une poignée de lignes, d'autant que je viens de passer quelques heures sur une version quasi finale du jeu. On va commencer par ne pas tourner autour du pot, tiens, une fois n'est pas coutume : Ecstatica 2 s'annonce tout particulièrement génial. Voilà. Je l'ai dit. Le graphisme, tout d'abord, est superbe, et tellement particulier en raison du mode de calcul 3D propre à Andrew Spencer, déjà développé pour Ecstatica et largement amélioré ici : tout dans le jeu est composé de petites boules assemblées. Décors, objets et personnages sont faits d'ellipses en volume. Les animations des personnages sont d'ailleurs très expressives et parfois tordantes de rire (en particulier celles du personnage principal).

La chose allie aventure et action, laissant au joueur la possibilité de ramasser tout un tas d'armes afin de se foutre sur la tronche avec les très nombreux monstres qui pullulent dans Ecstatica 2. Toujours superbes, les décors mêlent deux styles : vus de loin en extérieur, et de près en intérieur. Efficace. Et surtout, le monde d'Ecstatica 2 est étonnamment vaste, voire gigantesque. On commence dans un château dévasté, avec des cadavres dans tous les coins, avant d'errer dans un cimetière ou dans une saleté de forêt. Évidemment, chaque lieu est truffé de monstres qui ont bien l'intention de vous découper en rondelles. Et pour que le jeu ne soit pas trop prévisible, les bougres ne vous attendent pas toujours aux mêmes endroits ; l'ordinateur les dissémine un peu partout, selon son bon vouloir, en début de partie.

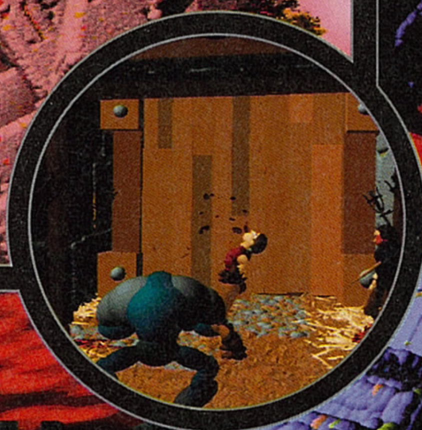
Beau, voire très beau, bourré d'humour et de surprises, Ecstatica 2 a tout l'air de répondre à nos plus hautes espérances. Un chouette test le mois prochain, hop, c'est promis.

Seb

Une petite baston avec un mort-vivant. Notre héros n'a pas d'arme, mais il peut se battre quand même, avec ses petits pieds et poings. ▶











▲ Partout, dans tous les coins du château, traînent des



◀ Parfois, l'action est vue de loin, mais les écrans restent toujours aussi magnifiques.







Ils dormaient, ils dorment pour toujours maintenant. ▶

Preview

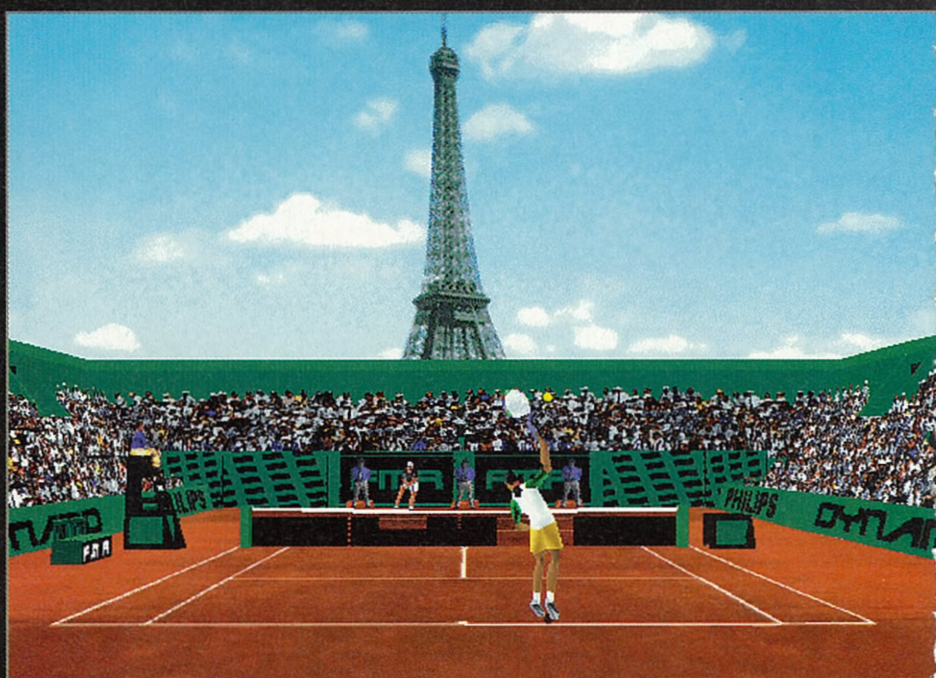
TENNIS
PC CD-ROM
ÉDITEUR CARAPACE/MICROFOLIES/HAVAS
DÉVELOPPEUR CARAPACE
SORTIE PRÉVUE MAI

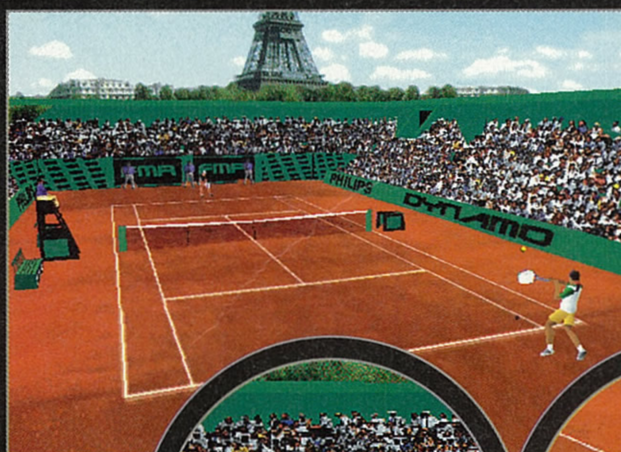


Roland Garros 97

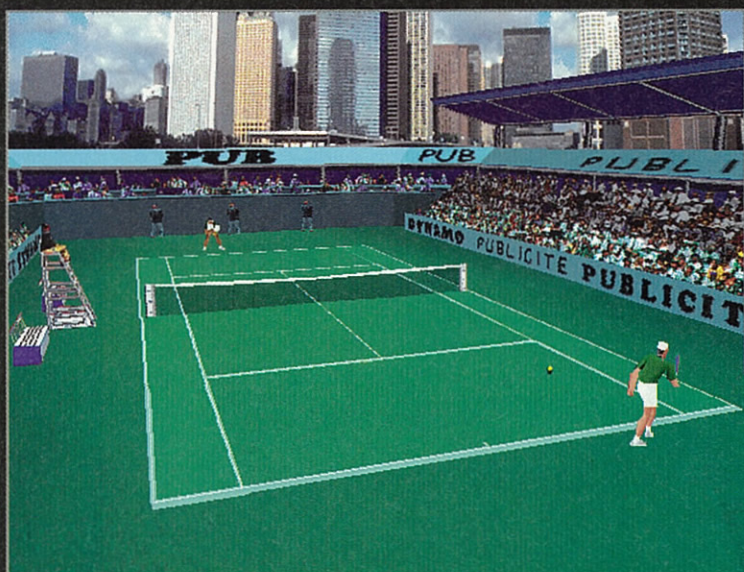
Objectivement, les bons jeux de tennis ne sont pas légion sur PC. Objectivement, les bons jeux de tennis tout court ne se bousculent pas au portillon des jeux vidéo. Il faut bien remonter à Great Courts (Blue Byte) sur Super Nintendo pour retrouver un tennis jouable et fun. Un soft qui remonte à cinq ans. Vous voyez le tableau ? Du coup, Havas, Microfolies et Carapace nous ont concocté Roland Garros 97. Bonne idée : le titre sortira juste au moment du grand tournoi parisien (le 27 mai). On va pouvoir prolonger les actions, à la maison, entre deux bols de pop-corn et deux commentaires de notre copain au doux nom de poisson, Jean-Paul Loth. C'est sûr, Roland Garros 97 se vautrera joyeusement dans les dernières techniques de programmation du moment : graphisme en 3D temps réel, animations conçues en Motion Capture, multiples caméras et ralentis sur l'action, jeu en réseau IPX ou en connexion null modem. Rien que du bon. On pourra s'ébattre sur des surfaces variées (terre battue, herbe, synthétique, ciment rapide) et taper dans une bibliothèque de 22 joueurs (13 hommes, 9 femmes) possédant des caractéristiques propres (endurance, puissance, jeu de fond de court, à la volée), histoire de goûter à toutes les formes de sudation sponsorisée. Une petite suprise attend les joueurs puisque, à l'issue de chaque tournoi, ils pourront disputer une partie futuriste. À mon avis, ça aurait mérité un jeu à part entière : balles doubles, balles explosives et autres super-pouvoirs pour se débarrasser en moins de six heures de Guilermo Vilas, le crabe des courts. Ça s'annonce pas mal du tout.

lansolo





▲ On pourra contrôler avec précision la frappe et la direction de la balle. Au joypad comme au clavier, l'amateur retrouvera tous les effets de jeu : revers, coup droit, slice, lifté, lob, smash, volée haute, coup de fond de court...





◀ Achetez votre emplacement de pub dans RG97 et faites bisquer Raymond votre beauf.



PC CD-ROM
SIMULATION DE FOOT
ÉD. ET DÉV. UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE JUIN





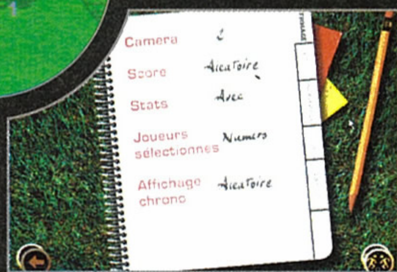


World Football











▲ On peut s'entraîner au penalty, une-deux, corner...

Ami en short, si tu aimes le football, je vais te faire une grosse confidence : fous ton PC à la poubelle et paye-toi une Nintendo 64 avec Striker ISS 64. Je sais, on est dans Joy, c'est pas le lieu pour blasphémer, mais voilà, ISS64 est tout simplement le soft de foot du siècle. Il fallait bien le relever. C'est fait.

World Football, très courageux, va essayer de s'interposer devant la benne à ordures. WF semble effectivement prometteur, même si la version de preview manque encore de jouabilité (gardiens abrutis, joueurs ordinateur speedés). Bon point, il ne cède pas à la mode gratuite de la 3D mappée. Les joueurs sont de simples sprites, et du coup on gagne en clarté. L'interface, très réussie, nous propose un éventail impressionnant d'options : 385 équipes du monde entier, 150 clubs européens, 6 000 joueurs (classés selon 12 critères), 5 textures de terrain, 1 000 commentaires en français, un mode Indoor, des conditions climatiques différentes. La variété des actions est aussi à son honneur : tête plongeante, bicyclette, aile de pigeon, nageoire de morse, euh... amorti de la poitrine, talonnade, déviation. Encore une fois, voici un soft qui s'annonce alléchant par l'étendue de ses possibilités, mais le gameplay sera-t-il à la hauteur ? On va dire qu'on y croit encore. Ouais, on va dire ça.

lansolo





▲ Voilà le genre d'action qu'on n'espère pas retrouver dans la version finale. Abruti de goal !

Gros Plan

Peu avant sa sortie (prévue au printemps), nous découvrons ce jeu de voitures édité par Ocean et développé par Blue Sphere. Une bien jolie surprise.





GT Racing



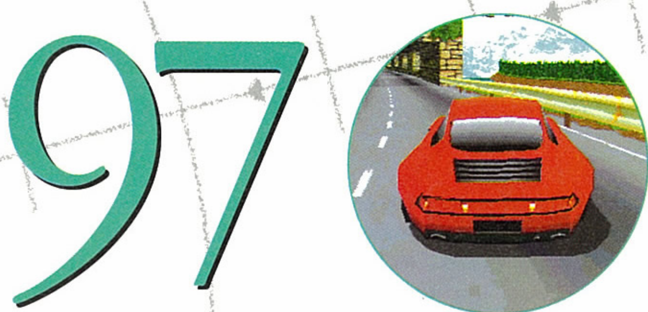




Dans GT Racing 97, on fonce à travers campagnes et villes du monde entier



Neuf voitures différentes sont proposées, toutes avec leurs caractéristiques propres fidèles à la réalité. Et si la couleur de la carrosserie ne vous plaît pas, vous pouvez en changer.





Le Replay permet d'admirer ses exploits dans une course qui vient juste de se terminer. On peut également sauvegarder le fichier.





Bizarre comme le mois de juin à venir, là, tout près, sera chargé en sorties de jeux. Le mois dernier encore, nous nous plaignions de la concentration de l'activité autour du mois de décembre, et voilà qu'on nous prépare un Noël estival ou quasi. Tant mieux, remarquez. Parmi les titres à surveiller de près, on retiendra sans doute GT Racing 97 de Blue Sphere qui nous a enchantés au stade de la pré-version (quasi finale) tombée entre nos mains.



Chose rare de nos jours, l'équipe de développement de Blue Sphere n'est composée que de deux personnes : Cyril Trevoan (programmeur) et Orou Mama (graphiste). Binôme à l'ancienne, duo parfait des années 80, à l'heure où les équipes sont de plus en plus énormes, où les programmeurs se multiplient, et les graphistes se spécialisent. On est bien content de les revoir, tiens, nos deux gars. Bien content de les retrouver dans la course après cette trop longue éclipse depuis leur dernier jeu, In Extremis, qui n'a pas rencontré le succès mérité. Je vous invite d'ailleurs à faire un saut du côté de notre CD-Rom où vous trouverez, en bonne place à côté de la démo de GT Racing 97, des portraits des gars de Blue Sphere que nous avons rencontrés pour le plaisir, et l'occasion.

Mais place au jeu, si vous le voulez bien. GT Racing 97 risque bien de créer la surprise et faire office d'outsider face à la grosse écurie Need For Speed 2 (en test dans ce numéro).

■ À TRAVERS LE MONDE

Nos Blue Sphere l'avouent sans vergogne, leur inspiration vient du monde de l'arcade. Ils ont traîné dans les salles, longtemps, ont filmé écrans et joueurs pour voir ce qui fonctionne, et ce qui éclate quand on a un volant entre les mains. Leur but est donc de nous rebalancer ces mêmes sensations avec un clavier PC sous les doigts. Vu la nuit que je viens de passer devant GT Racing 97, je serais tenté de dire que l'objectif est atteint. Car ici, pas de simulation, au diable le réalisme à tout-va, c'est de l'action qu'on veut, de l'arcade vous dis-je.

Pourtant, tout commence avec des voitures qui nous viennent d'un monde bien réel. Des grosses voitures, de luxe, de celles que le commun des mortels, baveux qu'il est, ne verra guère qu'en photo dans les magazines. Ici, vous les conduirez. Porsche 911, Diablo, Lamborghini et compagnie, neuf caisses classieuses en tout vous inviteront à caresser le volant. Comble du bonheur, on prend un malin plaisir à froisser la tôle de ces bijoux hors de prix.

Pas de courses sur circuits dans GT Racing 97, on fonce à travers campagnes et villes du monde entier. Huit pays en tout, à traverser, du Canada au Brésil, de l'Égypte à l'Allemagne, la France, la Grande-Bretagne, les États-Unis ou bien les pays scandinaves. À chaque fois, bien sûr, les décors changent. Orou Mama, talentueux graphiste de GT Racing 97, s'est largement documenté et renseigné pour que le jeu soit fidèle à la réalité, que le joueur ait presque l'impression de voyager. Mais mieux vaut ne pas passer son temps à admirer le paysage, vous n'êtes pas seul sur la route.

GT Racing 97 est organisé en championnat : dix voitures (dont la vôtre, que vous avez choisie au départ) sont en compétition. Ensuite, tout n'est que rage et fureur. C'était là un point important qui tenait à cœur à nos gars de Blue Sphere ; et Cyril Trevoan a programmé le jeu pour donner l'illusion qu'on court toujours contre d'autres véhicules pilotés par des humains. Une sorte de jeu en réseau sans réseau. Du coup, les voitures adverses ont des réactions, des vraies, s'énervent contre vous, tentent de se venger si vous venez de les balancer dans les décors. Le jeu est alors beaucoup plus agressif, et surtout plus intéressant. Une vraie compétition s'engage.



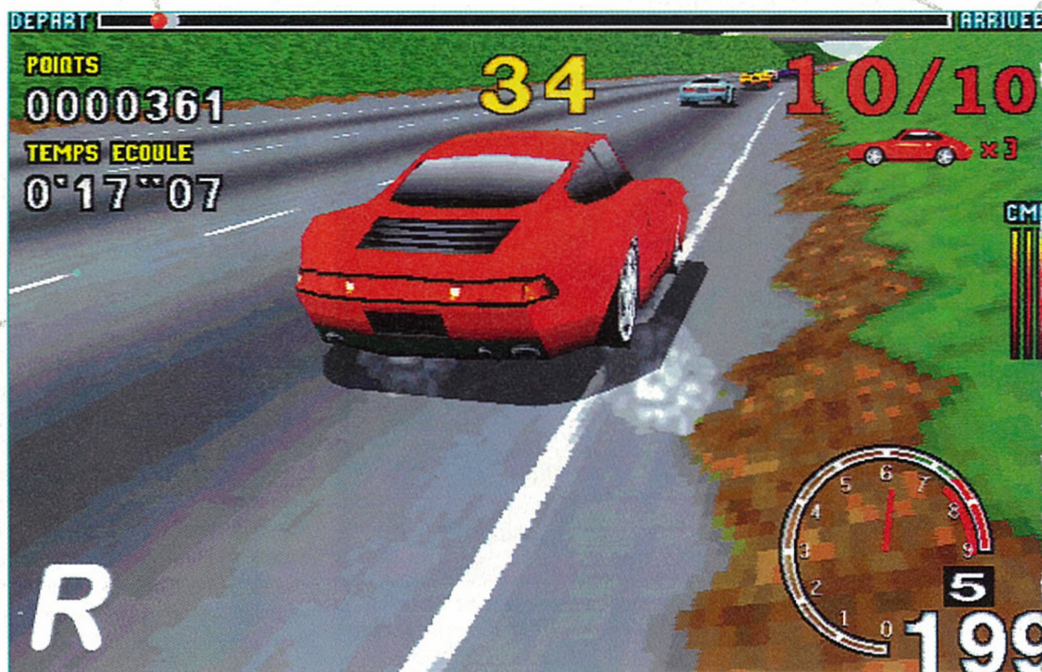
À la fin d'une course, les crédits gagnés servent à réparer les dégâts subis par la voiture.

Gros Plan

GT Racing 97



On voyage en jouant à GT Racing 97. Vous devrez traverser huit pays différents pour terminer la compétition.



Mais les concurrents ne sont pas les seuls à encombrer la route, puisque d'autres "touristes", qui n'ont rien demandé à personne, traînent aussi dans les parages. On reconnaît les touristes à leurs véhicules plus ringards, mais ils peuvent s'avérer dangereux ou encombrants : 4x4, camions, vans remplis de baba-cools ou de rappers, etc.

■ UN VRAI MONDE 3D

Le moteur 3D du jeu est très efficace, ça fonce, c'est clair. En mode VGA, le jeu tourne sur un 486, c'est dire s'il est fluide sur un Pentium. Et si vous disposez d'une bonne bécane, vous profiterez alors des graphismes en mode S-VGA. On peut d'ailleurs rester en VGA, déjà très beau, pour profiter d'une fluidité et d'une rapidité encore plus importantes.

GT Racing 97 n'est pas composé de simples routes tracées au beau milieu de nulle part : ces dernières traversent un vrai monde 3D. Vous pourrez sortir un peu de la piste, rouler sur les trottoirs, slalomer entre les poteaux... Mieux encore, le jeu regorge de passages secrets et de petits raccourcis pour mettre ses adversaires dans le vent. À vous d'explorer. Et puis, ce satané bitume n'est pas une surface plane : ça monte, ça descend, on s'envole... Un vrai bonheur.

Les adeptes de sensations fortes choisiront la vue intérieure, ceux qui aiment admirer les belles voitures choisiront la vue extérieure. Comme les deux options sont très jouables, ça pose pas de problème.

Une dernière gâterie pour la route, avant de foncer sur la démo exclusive qui traîne dans notre CD : la possibilité de revoir chaque course effectuée. L'ordinateur enregistre tous vos mouvements et ceux de vos adversaires, ainsi que les déplacements des touristes. Vous suivez alors la course, grâce aux nombreuses caméras disséminées sur la route, comme s'il s'agissait d'une retransmission télé. C'est d'ailleurs l'occasion de mieux admirer les décors. Grâce aux touches de fonction, vous pouvez à tout moment changer d'angle de visualisation, choisir la vue intérieure, extérieure ou la caméra tournant autour du bolide. C'est superbe et idéal pour admirer ce passage où vous avez collé une bonne grosse queue de poisson à vos poursuivants, ou une chouette sortie de route. En plus, vous pouvez copier ladite course sur disquette, l'envoyer par e-mail, collectionner les records sur vos pages web pour que vos potes possédant également GT Racing 97 puissent admirer vos exploits.

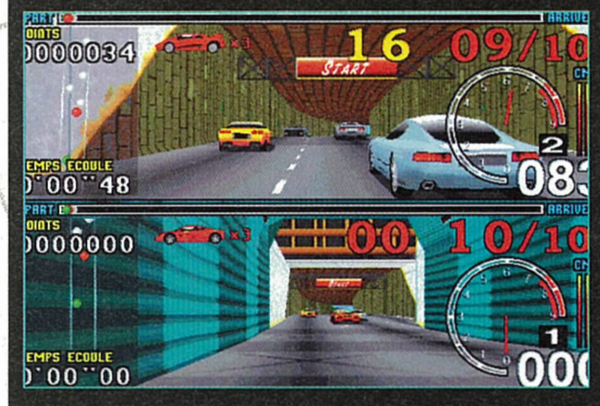
Bref, pour l'instant nous avons été emballés par ce jeu de bagnoles rapide, maniable, et très axé sur l'arcade. Rendez-vous au moment du test pour voir comment le jeu se comporte à plus long terme. Soyons confiants.

Seb

JUSQU'À 4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Bien que GT Racing 97 n'offre pas de mode réseau, il sera possible d'y jouer à plusieurs. À deux sur la même bécane, avec chacun sa voiture et sa portion de l'écran, ou en connectant deux PC par câble série. Mieux encore, en combinant les deux techniques, il est possible de jouer à trois ou quatre simultanément avec deux ordinateurs.

Même si les concurrents gérés par l'ordinateur se comportent très bien, rien ne vaudra jamais le plaisir d'envoyer un pote dans les décors.



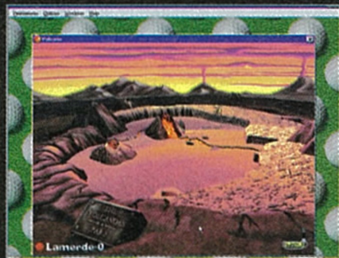
MACHINE PC CD-ROM
ÉDITEUR OCEAN FRANCE
DÉVELOPPEUR BLUE SPHERE FRANCE
SORTIE PRÉVUE JUIN 97





Preview

MINI-GOLF
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE JUIN

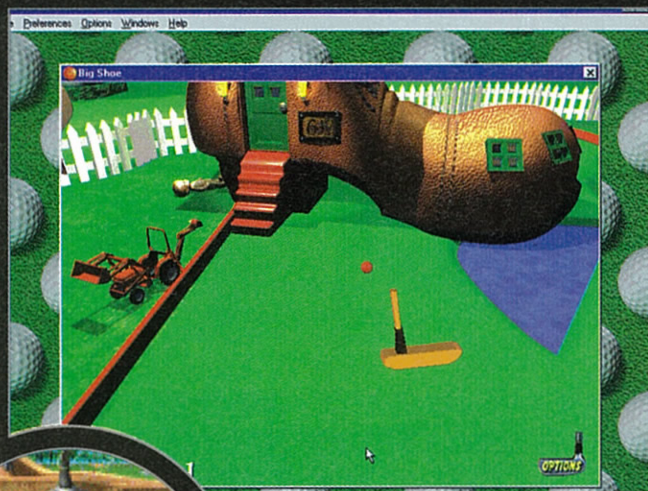


3D Ultra MiniGolf

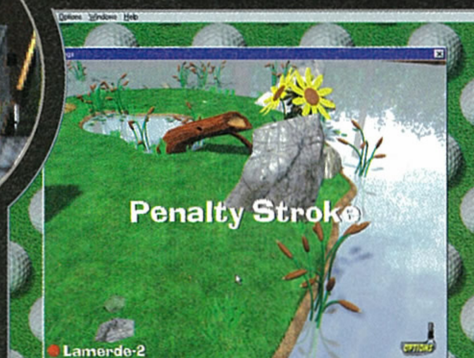
J'ai un lourd secret à vous confier. Le gars qui s'occupe du CD Joy, Gana, c'est mon petit frère. Je suis son aîné de cinq ans et pourtant, depuis toujours, il me bat à tous les jeux. Las, pour ma pomme, se succèdent systématiquement, depuis des années, trempes humiliantes et tannées cuisantes. Le pire, c'était à Zanny Golf. Combien de fois m'a-t-il éclaté à ce jeu ? Des centaines, et devant mes amis ou en famille. Après, je lui cassais la gueule, mais très vite il s'est mis au karaté. Nos soirées ont pris alors la tournure suivante : il me battait à Zanny Golf, j'essayais de lui casser la gueule, il me maîtrisait aisément, me clouait au sol d'une douloureuse clef de bras, et m'obligeait à hurler : "Toi ! C'est toi !" à la question posée sous la torture, toujours la même : "Alors, c'est qui le plus fort ?".

Tout ça pour vous signaler qu'un nouveau mini-golf déboule, qu'il s'appellera 3D Ultra MiniGolf, qu'on pourra y jouer jusqu'à quatre, sur le même PC ou en réseau et que je vais salement morfler.

monsieur pomme de terre







Preview

GESTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR SYSTEM 3
SORTIE PRÉVUE JUIN



▲ Ça se précise, vous vous êtes fait des copains : votre chaumière vient de prendre feu.



Constructor



▲ J'adore ce truc : l'usine à gadgets.

A une époque où le marché du jeu vidéo est devenu aussi triste qu'un PC sans 3Dfx, il est bon de voir arriver un de ces produits doucement irrévérencieux. C'est vrai quoi, on va pouvoir à nouveau écrire des tonnes de conneries tout en collant à l'actualité. Mieux que ça, grâce à Constructor, on va pouvoir allumer des gros pétards avec les hippies, envoyer des psychopathes chez tous les p'tites vieilles du quartier, montrer son cul au voisin par nain de jardin interposé, refiler des pots de vin en douce à tous les flics verreux, mettre des contrats sur la tête de tous les gens qui nous reviennent pas, et même spéculer sans vergogne sur l'immobilier avec autant de réussite et d'impunité qu'un gros blaireau de ponte du Crédit Lyonnais. Et encore, sur ce dernier point, je reste courtois, rapport à mon pote Sylvain qui s'est barré en Inde pour échapper au fisc et à la prison...

Constructor sera donc un mélange détonnant de gestion, de stratégie et de rigole graphique et sonore. Vous gérez un quartier et vous n'avez qu'un seul objectif : vous vautrer sur un gros tas de pognon. Pour que vos locataires soient heureux donc rentables et que votre lotissement soit aussi précieux qu'un hôtel particulier à Neuilly, va falloir vous secouer le cellulaire. La bonne dizaine de métiers ultra-spécialisés, sans compter les zombies et les cafards, fournira une main-d'œuvre de choix que vous pourrez équiper d'ustensiles malsains grâce à l'usine à gadgets. Le plus clair de votre temps sera employé à déloger par tous les moyens les locataires des quartiers environnants. Car, comble du pied de nez à Theme Hospital, Constructor sera multi-joueur : quatre gars de chair et de sang sur réseau IPX pourront se balancer à la gueule des hypothèques et des taux préférentiels à 3,15 %. Histoire de pas tout gâcher par une réalisation minable, Constructor a décidé d'assurer, et ça semble réussi. L'interface sera sans douleur, les p'tites maisons et les p'tits bonshommes en S-VGA super bien animés, et le cédérom... oups ! CD-Rom (ça vous glace le sang un terme pareil dans Joy, non?) sera bourré ras-la-gueule de séquences cinématiques hilarantes.

Remarquez, chuis confiant parce qu'il nous vient de System 3, une boîte pas très prolixe mais à la qualité reconnue. Si vous chassiez le mammouth laineux y a cent mille ans dans les pages de Joy, vous avez dû voir passer leur International Karaté, le Cro Magnon des jeux de baston. Bref, System 3, y nous veulent que du bien.

Iansolo







◄ Un beau quartier de bourgeois s'apprête à essuyer les attaques d'un clown déchaîné.

Vous gérez un quartier et vous n'avez qu'un seul objectif : vous vautrer sur un gros tas de pognon.







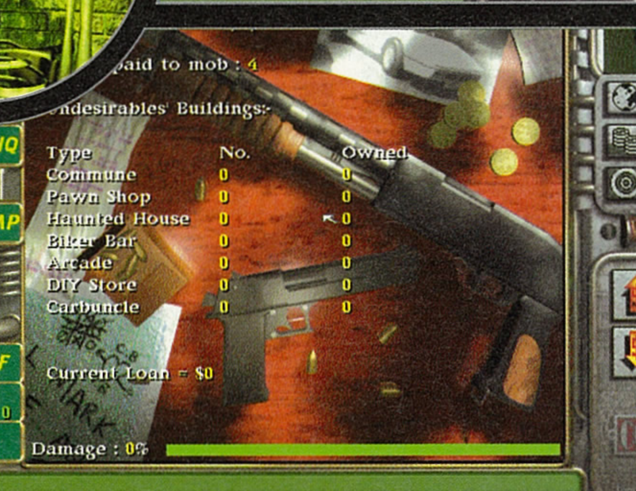








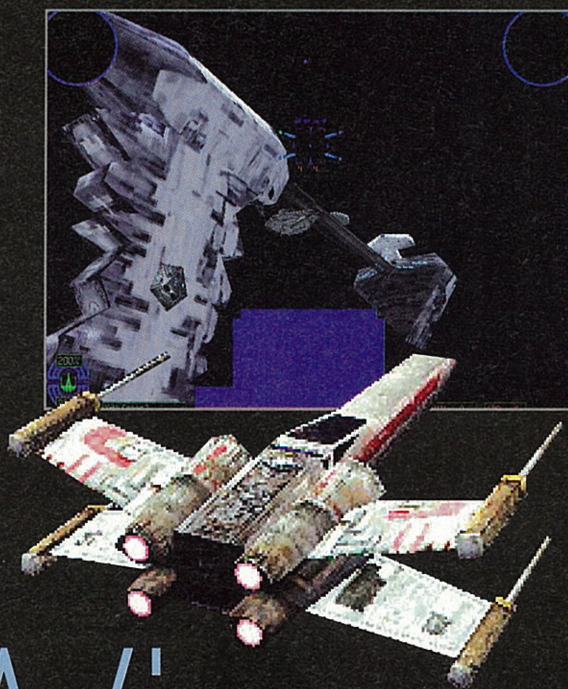


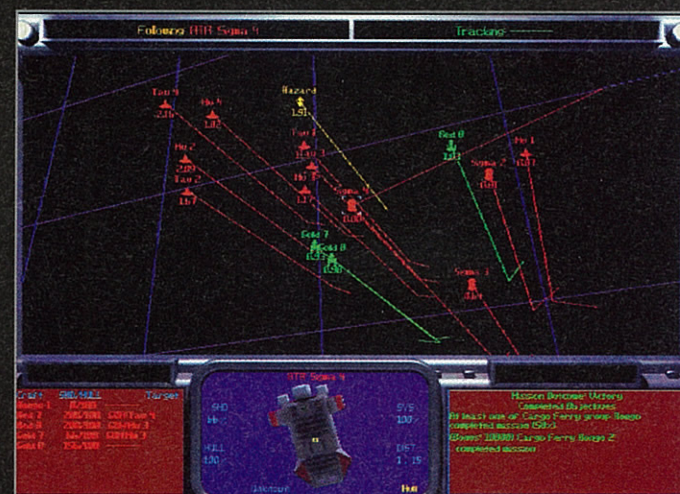


▲ C'est le début de la partie, vos p'tits gars vous bâtissent une chouette chaumière.

Preview

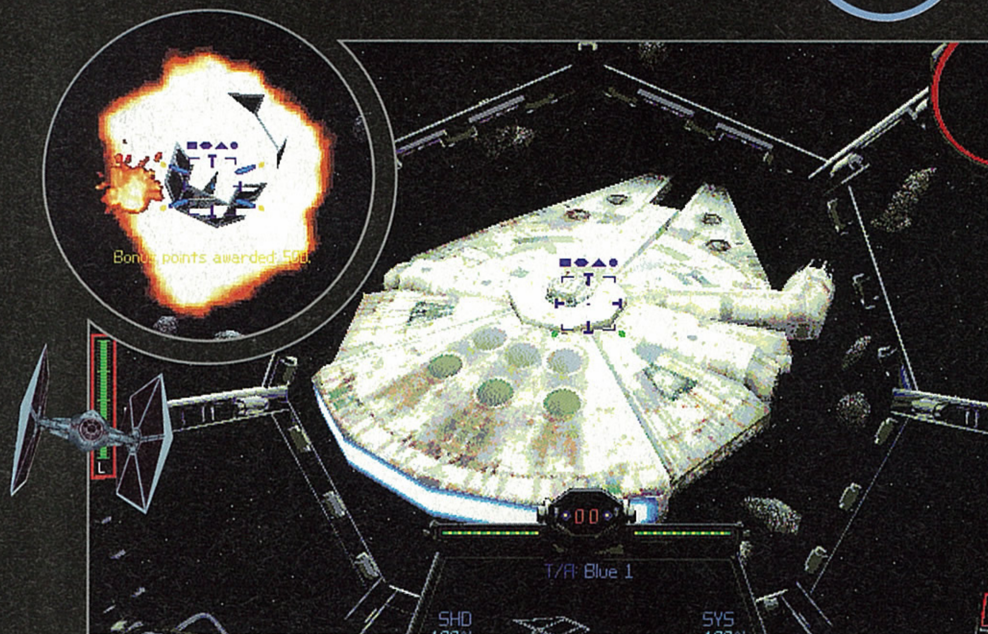
COMBAT SPATIAL
MULTIJOUEUR
PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE EN JUIN





▲ Voici la carte de vol en 3D accessible à tout moment. Elle permet de mettre en place une stratégie, d'envoyer des ordres tactiques aux pilotes et de fixer des points de rendez-vous dans l'espace.

X-Wing vs Tie



▲ Vous voyez ce que je vois ? Alors quelqu'un pourrait m'expliquer, dans cette turne, pourquoi je peux pas piloter mon Faucon Millenium ? Hé, les programmeurs de Lucas, je vous aurai prévenus, je vais venir vous voir à San Rafael (Californie) et je vais tout péter!

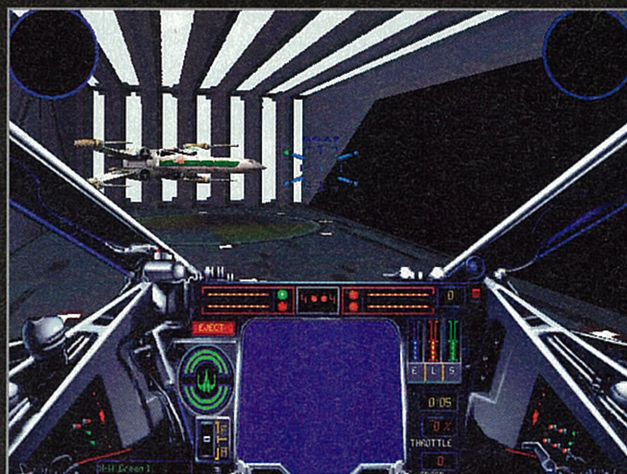
Alors là, c'est Noël ou quoi ? D'abord, le p'tit père George nous ressort la trilogie au cinoche, agrémentée de nouveaux effets spéciaux tout neufs. Et pis paf, voilà X-Wing Versus Tie Fighter, LE simulateur de baston Star Wars pour nos PC. C'est trop fort ! Mes désirs les plus secrets vont enfin être assouvis. Je ferme les yeux. Je me concentre un instant. Ça marche, saperlipopette, me voilà aux commandes d'un Tie Advanced et je vaporise négligemment du rebelle pendant que Chewbacca fait réchauffer une tourte corélienne. Ça vous fait rêver ? Faites pas cette tête, vous êtes aussi pitoyables qu'une bande de jawas après une séance d'aérobic avec les stormtroopers. Et arrêtez de couiner comme ça, XvT ne sortira de l'hyperespace qu'aux coordonnées 5 5 97. Le 5 mai 97, donc. Une date communiquée par Lucas, à prendre avec des pincettes, forcément, pour votre santé mentale. Je doute que vous surviviez à pareille attente. Remarquez, chacun son problème. Mon problème à moi, c'est d'accéder à ma bécane. Des grappes de testeurs de Joypad s'agglutinent devant l'écran en poussant des petits cris extatiques. Je suis obligé de les découper au sabre laser pour qu'ils lâchent le joystick. Sont trop bêtes, ces consoleux. Savent même pas que XvT est multijoueur. Alors, petite mise au point, pour les jawas et pour nos amis manchots.

Question: Est-ce que l'on pourra piloter le Faucon Millenium? Est-ce que l'on pourra blaster l'Étoile noire ? (Han Solo, pilote de poubelle stellaire.)

Je me suis tapé quasiment les 50 missions, vieux. Pas de trace de Faucon, sauf dans la liste des vaisseaux modélisés. Raaaaah, si le Faucon n'est pas disponible dans la version finale, je bute tout le monde et je pète tout à Joystick. Pas de trace d'Étoile noire non plus. Raaaaah si l'Étoile noire n'est pas... etc.

Question : Est-ce que l'on pourra me greffer une main cybernétique comme Luke dans le film, rapport à mon moignon

Le site Internet multijoueur vient d'être créé : le Rebel HQ





Certaines missions ont été spécialement conçues pour le mode 1 joueur



Fighter

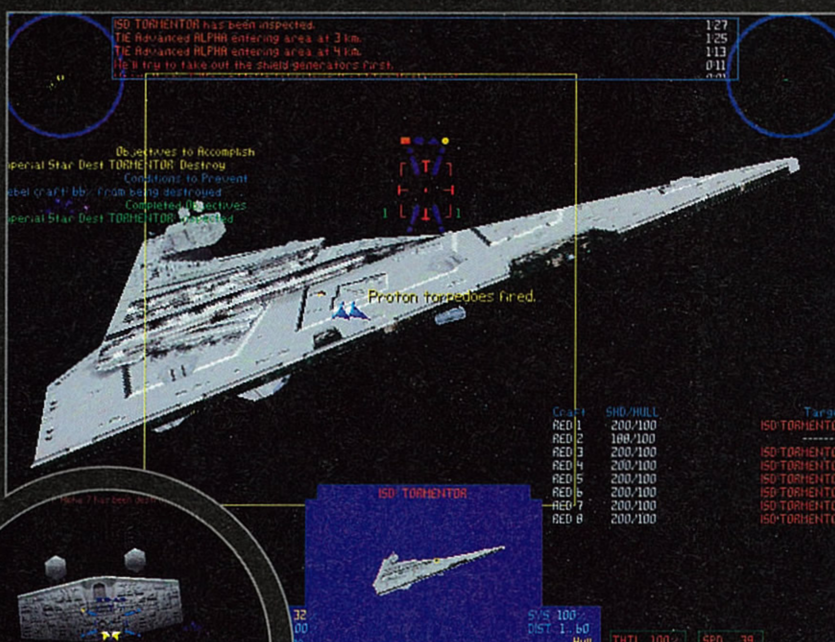
pas pratique pour empoigner le joystick ? (Rahan, testeur manchot chez joypad.)

Tiens, t'as qu'à le tenir entre les dents.

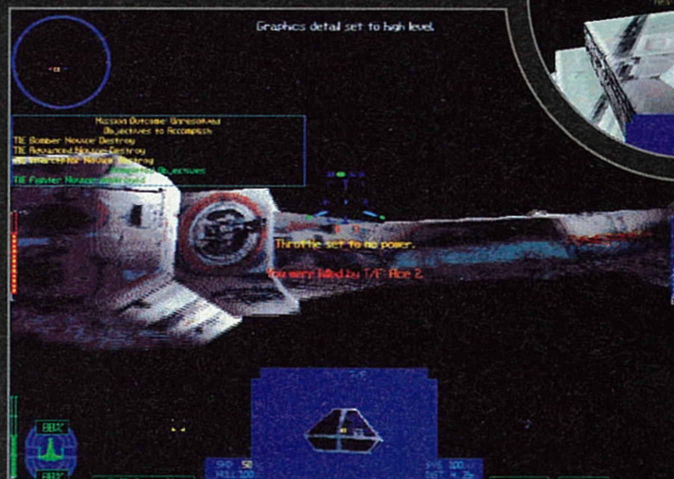
Question : Combien de vaisseaux différents pourra-t-on piloter, nom d'un droïde ? (Bob Arctor, qui n'a jamais manqué un épisode de Buck Rodgers "le seul vrai héros spatial", bidi bidi bidi.)

Deux, connard* : X-Wing et Tie Fighter, c'est marqué dans le titre. Naaan, je déconne, une dizaine apparemment. Du côté des rebelles : X-Wing, A-W, Y-W et Z-95 Headhunter. Côté sombre : Tie-Fighter, T-Interceptor, T-Bomber, T-Advanced et Xg-1 Assault Gunboat. Mais c'est pas tout : pour égayer le grand noir sidéral, 58 modèles ont été directement exhumés des archives de Lucasfilm. Cela va de la petite mine stellaire à l'Imperial Class Star Destroyer de 3,2 km de long en passant par le transport Munrrian et le hangar planqué dans un astéroïde. Bave, bave, en matant les photos.

Question : Est-ce que XvT sera aussi hallucinant que la série des X-Wing et Tie Fighter ? (Jabba the H., qui trafique du H.)



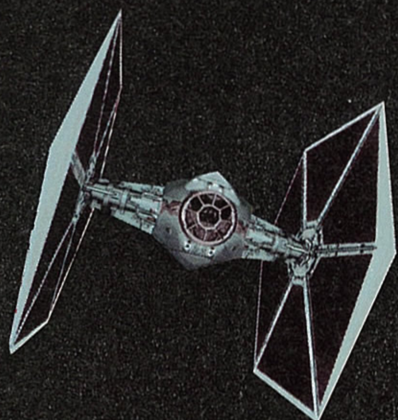
◀ Le programme réclame un joystick pour se lancer. Hum, des gens de goût, ces gars de Lucas. Il semble donc qu'il vous faille investir dans un stick digne de ce nom. Il semble aussi que les détenteurs de joy avec contrôle des gaz auront une grosse supériorité sur les autres.





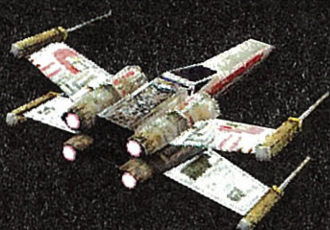
Preview

X-Wing vs Tie Fighter

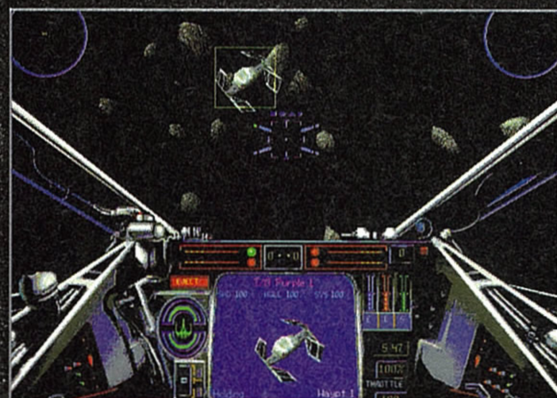


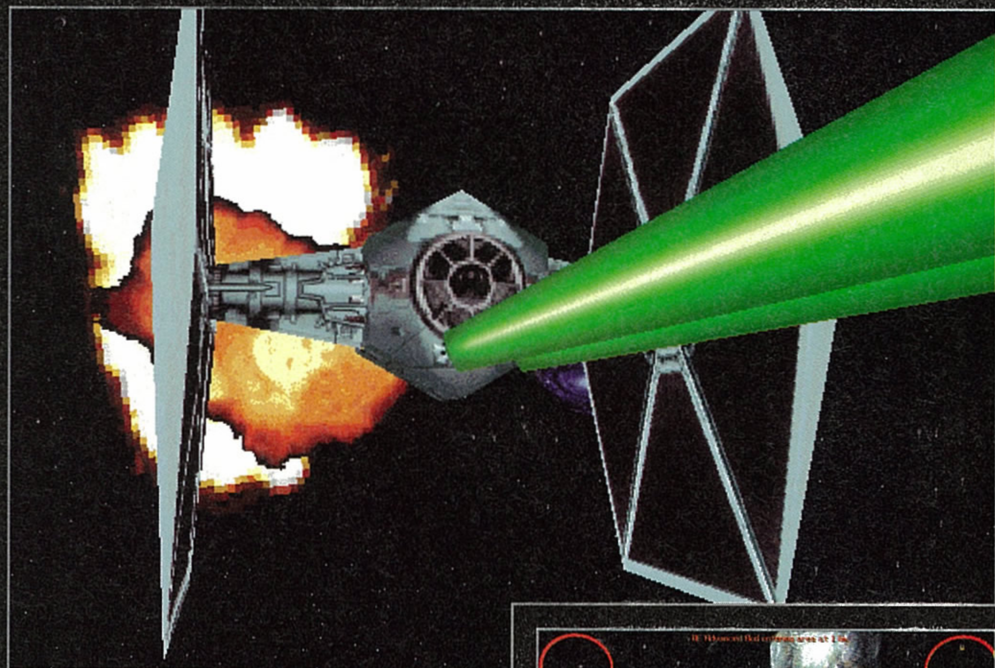


▲ C'est beau, c'est beau, hein. Et encore, vous voyez pas comme ça bouge bien, comme dirait Seb. Et encore, vous n'entendez pas bien la musique là, mais c'est du grand art. Grâce au système i-Muse, la musique évoluera en fonction de l'intensité des combats, dites donc.









Ah, mais pas du tout, XvT va être beaucoup mieux que ça. Nos prières ont été entendues, puisqu'on pourra affronter en réseau (jusqu'à huit) tous les bras cassés de la galaxie. Pas moins de cinq modes de jeu ont été prévus, de la simple escarmouche à la baston cosmique : entraînement, mêlée, tournoi, combat et bataille. Les joueurs pourront créer leur propre scénario (custom dogfight) avec limite de temps. Ils se regrouperont en escadrons rebelles ou impériaux (ou n'importe quelle combinaison des deux) et s'enverront des messages pendant l'action, voire de cuisantes insultes. À l'issue des combats, chaque pilote consultera ses statistiques personnelles et se verra remettre des récompenses et autres médailles en chocolat.

Question : Est-ce que l'on pourra survoler ma petite résidence d'été, injustement nommée Étoile noire ? (Lord Casque Noir, qui se défile toujours en prétextant que son joystick préféré est resté à la maison.)

Non, toujours pas. En fai', LucasArts a dû sacrifier les décors sur l'autel de la jouabilité. Ils ont d'ailleurs rencontré de gros problèmes de synchronisation en réseau (du

On pourra s'échauffer les boucliers au milieu des champs d'astéroïdes











même ordre que Pod la super tache). Pas de panique, cela semble résolu et on devrait s'étriper via Internet sans ralentissements pénibles.

Existe-t-il un kit pour débrider le X-Wing ? (Fishbone qui préfère l'espace, car on n'y croise que très rarement des rails de sécurité.)

Tsss, tsss, Fish, t'as déjà plus de bouclier à l'arrière !

Pourra-t-on débrider la princesse Leïla ? (Bob Arctor, qui connaît la recette du Mon Calamari à l'armoricaine.)

Désolé, Bob, mais c'est un sport qui m'est exclusivement réservé.

Iansolo

*En réseau, le spectacle est dans la salle.




En voyant cette photo, tout le monde m'a demandé : "C'est la version 3Dfx, là, non ?". Que nenni, c'est le graphisme temps réel du jeu, sans aucune carte accélératrice. Nom d'un astéroïde, ça c'est du mapping !





Preview

AVENTURE 3D
PC CD -ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV ADELINE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE JUIN



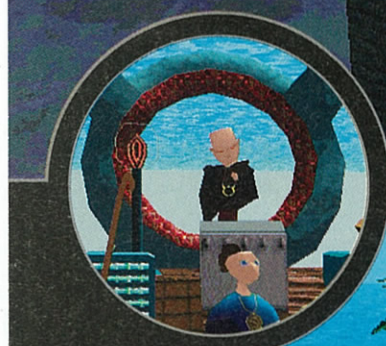




LBA 2







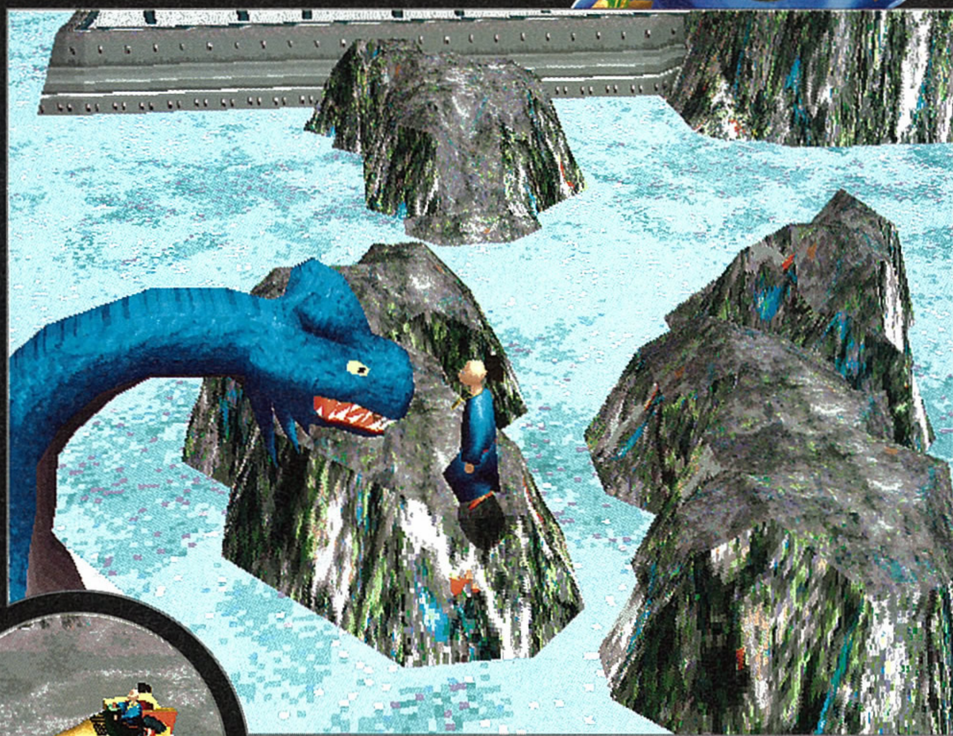


Ça y est, elle est arrivée... Au moment où je vous parle, on vient de me confier la preview de Little Big Adventure 2. C'est dingue que ce soit à moi qu'on ait demandé de l'écrire. J'ai peine à le croire. C'est pas possible, ce doit être une erreur, je ne le mérite pas. De mon bureau, j'adresse à Kika un sourire narquois (je sais très bien les faire). Aujourd'hui, elle ne m'a posé que 63 fois la question : "C'est toi qui fais LBA2 ?". Je lui réponds invariablement que non, qu'elle a confondu, qu'elle a dû mal entendre, que je fais la preview de NBA 2 et que c'est comme ça. Ah, je suis vraiment un gros finaud. Enfin, p'têt pas tant que ça, car la tâche va être plutôt ardue, après le méga-gros plan du père Seb dans le dernier numéro. Bien sûr, je pourrais me faciliter la vie en parlant d'un autre jeu, notamment de UFO que j'adore ou de Starfleet Academy que je déteste avant même de l'avoir vu, mais ça risquerait de se remarquer. Résumons donc l'histoire en deux mots de cuillère à pot. Dans le monde de Twinsun évoluent des créatures de différentes races, les Quetches (le hero), les Grobos (sorte d'éléphants humains) et quelques autres minorités ethniques. Le héros, nommé Twinsen, est envoyé pour sauver le monde d'un personnage au nom plutôt risible de Dr Funfrock. Après moult aventures, Twinsen parvient à persuader Funfrock de mourir grâce au langage de l'épée. Depuis quelque temps, tout se passe bien pour lui dans le petit village de Twinsen. Il a rebâti une superbe maison, a mis sa copine enceinte et, comme Bilbo le Hobbit, il a prêté ses objets magiques (cape et toute la clique) à un musée local consacré à ses exploits. Le voilà paré pour une vie normale lorsque... À partir de là, accrochez-vous bien, car les événements vont s'enchaîner à toute vitesse pour une immense aventure (même si Gandalf n'a rien à voir là-dedans). Tout débute sur l'île où Twinsen a élu domicile. Il pleut, c'est le jour du Seigneur et, comme la télé n'existe pas, point de "Dimanche Martin", et forcément on s'emmerde. Mais pourquoi donc le mage-météo n'a-t-il pas pu empêcher cela ? La chose est étrange. Plus étrange encore, la disparition du gardien du phare, un guitariste qui venait à peine de monter son groupe.



Tout commence dans l'île où Twinsen a élu domicile...



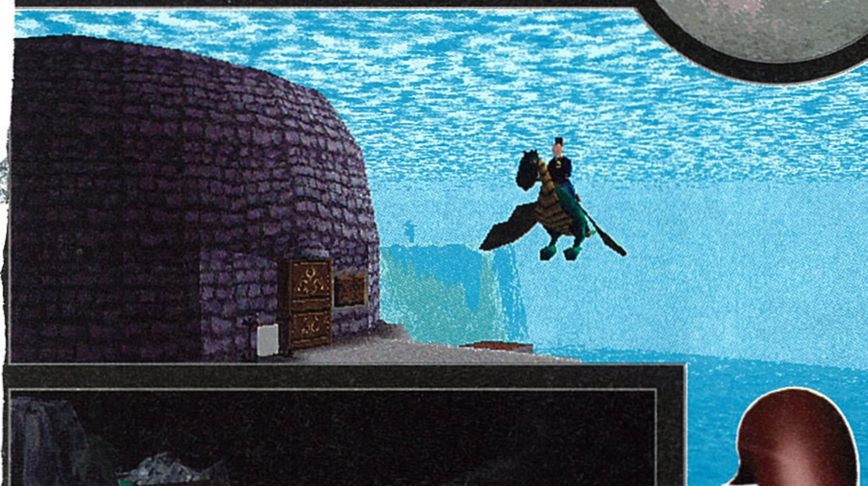


Et cette affaire de vol de parapluie, n'est-ce pas révélateur ? Le scénario de LBA2 est d'une grande richesse, et sans vous en dire plus sur le complot interstellaire ni même vous révéler le nom des méchants (les Esmers... oups, zut archi-zut !), je peux déjà vous dévoiler que de très nombreuses nuits de jeu seront nécessaires pour ramener la paix dans ce monde... si toutefois c'est possible.

Tout d'abord, on prendra une grosse claque en évoluant dans cet univers étonnant. Il ne faut rien de moins qu'une dizaine d'heures pour découvrir tous les recoins de la première île, où plusieurs caméras offrent un large éventail de points de vue. De même, il est possible de sortir des sentiers battus en escaladant les parois ou en se laissant glisser le long des rochers. Ah, le souffle grisant de la liberté ! Sachez aussi qu'il sera possible d'utiliser différents véhicules ou de chevaucher diverses montures pour vous balader dans les très nombreuses régions du monde de Twinsun (deux fois plus grand que dans le premier volet). Quant aux intérieurs, foisonnants de détails, ils sont absolument exquis. LBA2 est certainement l'une des sorties les plus attendues des mois prochains (et pas que par moi).

Bob Arctor















Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉV INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE JUIN







Le Voleur d'esprit



Le Voleur d'esprit s'inspire d'une légende vaudou. Infogrames récupère le baron Samedi, croque-mitaine issu des légendes créoles. On nage donc en pleine ambiance vaudou (pour les poupées, s'adresser à lansolo, dans le bureau d'à côté). Celui-ci vole les âmes des vivants, surtout celles des enfants, pour les rendre esclaves de ses propres volontés. Mais un jeune enfant courageux - eh oui, il y en a toujours qui se dévouent - viendra détruire les projets du nuisible baron. Aspiré par un livre de contes, il surgira à bord d'un bateau mystérieux se dirigeant droit vers l'île du maître cauchemard. Scènes 3D et Motion Capture seront utilisées pour satisfaire les plus exigeants des joueurs. Le moteur sera pratiquement le même que celui de Prisoner of Ice (ce sont les même développeurs). On attend alors de voir si les nouveautés promises constitueront une évolution technique. En attendant, le jeu semble s'adresser à de grands enfants. La seule question qui se posera lors du test sera de savoir si votre âme est suffisamment enfantine pour apprécier ce soft.

Kika







Pour passer dans les fentes, vous pouvez vous transformer en courant d'air. ▶





Preview

POLICIER
PC & MAC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉV INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE JUIN



Private Eye



Private Eye s'inspire du livre de Raymond Chandler intitulé "The Little Sister". Philip Marlowe se lance sur la piste d'une personne disparue. Chantage, drogue et meurtres en série vont bouleverser sa vie. Comme on peut l'imaginer aisément, cette affaire va se compliquer et faire courir de grands risques au privé. On y retrouvera l'ambiance des livres de l'écrivain et des musiques jazz comme dans tous les bons films noirs.

Kika



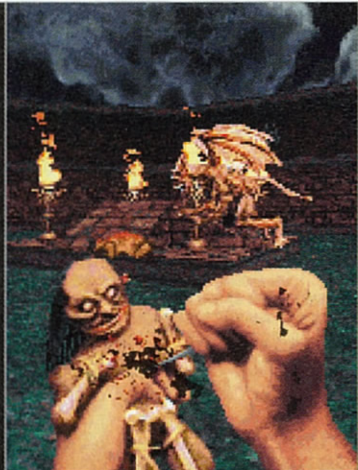


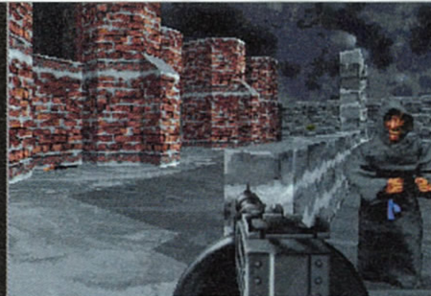


▲ Un privé dans le plus pur style : dégaine à faire pâlir de jalousie Mike Hamer lui-même.

Preview

SHOOT GORE
PC CD-ROM
EDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR MONOLITH







Blood

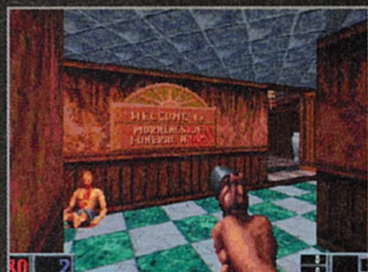


C'est le matin, j'me lève et j'sors de ma tombe pour respirer le bon air chargé de méthane du cimetière. Un zombie s'approche. Je lui plante ma fourche dans la bidoche. Je touille un peu pour faire de la bouillie. Comme il se relève, je lui tranche le cou. Le sang sort par petites giclées, hum ! En me barrant, je shoote dans la tête qui roule sur le sol en faisant des petits bruits mouillés (j'aime bien, ça me rappelle Barbarian sur ST). Et je continue ma promenade de santé. Cette fois, c'est un sale prêtre en soutane qui réclame l'extrême onction. Avec le pistolet d'alarme, je l'allume à bout portant. "Allumer" est bien le terme qui convient : l'encapuchonné se transforme en torche humaine, et il continue à marcher en poussant des cris affreux. Je suis dans le dernier clone de Doom. Ça s'appelle "revient", en plus gore. En fait non, ça s'appelle Blood et c'est la dernière production Monolith commanditée par Eidos. Rappelez-vous, Eidos, Duke Nukem 3D et compagnie, le champion toutes catégories des clones de kivousavé.

Côté goodies, on a quelques armes adaptées à la situation et la possibilité d'en tenir une dans chaque main. La fourche, donc, et une sorte de poupée vaudou bien pratique. On pique les yeux de la poupée, l'ennemi est aveuglé ; on pique à l'épaule, l'ennemi ralentit ; au cœur, l'ennemi meurt. Quatre grands niveaux ouvrant sur 42 niveaux au total sont prévus pour folâtrer en multi-joueur à huit. Difficile de dire si Blood pourra égaler le carton dukien qui s'appuyait sur des concepts réseau novateurs. Par contre, le background super-gore le place d'emblée dans les références culturelles de l'ado ricain de base, un exploit à souligner. En attendant le test, je vous laisse admirer le rayon charcuterie de l'hyper-marché Eidos. Bon app', les amis !

Iansolo







▲ *La dynamite, une arme qui n'avait pas encore été recensée dans les softs du genre. Sauf dans Rise of the Triad, mais là, on voit le Zippo, nuance.*

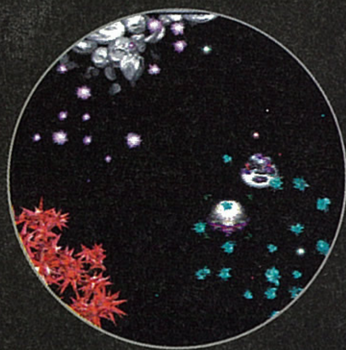


▲ *Comme les bonzes tibétains, les ennemis se transformeront en véritables torches vivantes (ce qui est quand même une belle performance pour un zombie).*



Preview

STARCRAFT-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR DÉVELOPPEUR
GT INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE JUIN



Star Command

Attention, méfiez-vous des imitations, Star Command n'a rien à voir (ou presque) avec son homonyme, le jeu de SSI sorti en 1988. Ça ressemble plutôt à une espèce de Warcraft de l'espace où on trimbale son vaisseau mère d'un bout à l'autre d'une galaxie, qui ressemble à s'y méprendre à la décharge galactique municipale. Dans ce lieu caillouteux au possible que même Dieu semble avoir abandonné, vous ramasserez des ressources à l'aide de drones et autres bestioles rigolotes que vous construirez ou améliorerez à votre gré pour combattre les autres squatters du coin. Mais laissons les images parler d'elles-mêmes.

Bob Arctor





Preview

COURSE DE CAMIONS
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROFOLIE'S
DÉV LE COMPTOIR DES PLANÈTES
SORTIE PRÉVUE EN JUIN





Pas moins de 150 missions seront proposées, et les mener à bien nécessitera un maximum de hargne et de rapidité. ▶

Trucks

OK, il s'agit d'une course de plus sur PC, mais celle-ci est sévèrement barjo et originale, croyez-moi. Tout d'abord, on y conduit des camions, comme le titre l'indique joyeusement aux anglophiles - ce qui est déjà peu commun - mais surtout les véhicules en question vont pouvoir se taper dessus à loisir. Car on peut l'armer, son petit camion chéri, avec un gros marteau, une belle mitrailleuse ou un charmant rouleau-compresseur, entre autres. Ensuite, on se voit refiler des tas de missions débiles : livrer des clous et des vis, des produits dangereux gentiment explosifs, ou tout simplement se rendre d'un point à un autre. Évidemment, vous n'êtes pas seul, et la concurrence est rude avec les autres routiers, qui veulent arriver avant vous. Et c'est la course. Et vas-y que je te pousse dans le ravin, que je t'envoie une rafale de ma petite arme, etc. On rigole, on rigole...

Accessoirement, le moteur 3D temps réel secoue tout ce petit monde. Développé par l'équipe française du Compoir des planètes, comme le jeu tout entier d'ailleurs, c'est un véritable petit bijou. Ça va vite, c'est bien fluide, et c'est tout plein très beau. Avec des tas d'effets de lumière et de brume en temps réel.

Seb











▲ Au début du jeu, on choisit ses armes, son équipement, pour mieux être paré aux violents évènements qui surviendront.

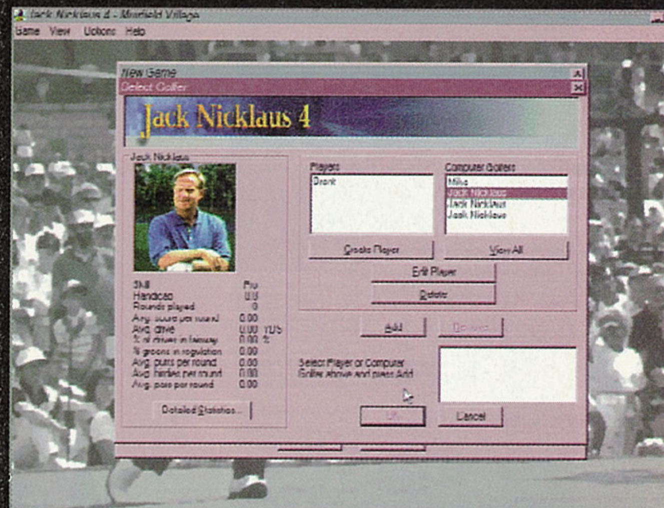


▲ Si vous assurez bien et remplissez votre mission, vous gagnerez tout plein de pépites, que vous pourrez alors dépenser pour acheter un nouveau camion (toujours plus beau, toujours plus gros) ou bien encore d'autres armes.

Preview

SIMULATION DE GOLF
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE JUIN



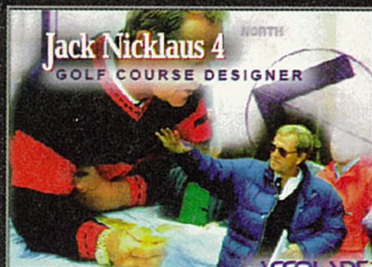


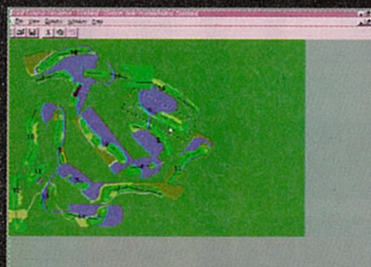
Jack Nicklaus 4



Jack Nicklaus est certainement le meilleur anesthésiste du monde. Sa peau du cou est tannée, tellement tannée qu'il pourrait presque être confondu avec un Redneck du Texas. Mais faut pas se gourrer, Nicklaus est un joueur de golf émérite. Ce gentleman des greens refusa toujours que l'on portât son caddie. Que l'on utilisa l'imparfait du subjonctif aussi, mais c'est normal, c'est un ricain du Kansas. Sur un ton shakespearien néanmoins, Nicklaus inventa la prise dite "en overlapping", l'auriculaire et le majeur venant se recouvrir sur le grip. Enfin, je tiens ces confidences de Bob Actor qui prend souvent le thé avec Jack au club house de Muirfield Village. Et hop, suivons Jack et Bob (handicap 17) et foulons le green ensemble. Emparons-nous de ces ustensiles métalliques et projetons dans la bonne humeur la baballe par-dessus les bunkers. Jack Nicklaus 4 sera exclusivement réservé à j'ai-fait-le-Par-95. Jeu multi-joueur sur une machine, par modem ou via Internet, possibilité d'éditer les 5 parcours intégrés ; Nicklaus quatrième du nom se lancera bientôt à l'assaut des références du genre sur PC, Links et PGA. Ça va pas être facile, Jack.

lansolo





Caractéristique originale, Jack Nicholson... euh, pardon, Nicklaus permettra d'éditer et de créer ses propres parcours.

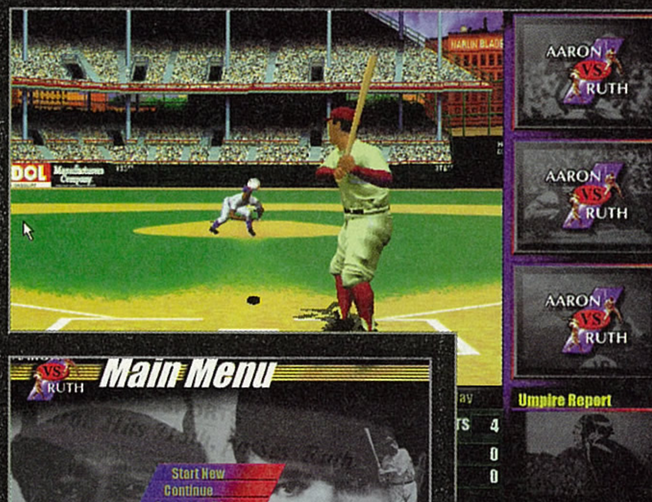
Aaron vs Ruth

SIMULATION DE BASE-BALL
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 1997



Ça fait quinze ans que ça dure, quinze ans que les jeux de base-ball m'ennuient. Il y en avait bien un, il y a longtemps de cela sur Mattel Intellevision qui n'était pas mauvais du tout... mais depuis, nib. Lueur d'espoir, ce Aaron vs Ruth se positionne à la fois comme un jeu et comme une petite encyclopédie du base-ball, avec les meilleurs joueurs de tous les temps, quarante au total, qui pourront s'affronter, au top de leur forme malgré les nombreuses décennies qui les séparent. Une idée vraiment pas con.

monsieur pomme de terre



L'un des aspects vraiment exaltants de ce jeu sera la possibilité de taper dans une balle.

pipole

Penchons-nous sur les jeux et les auteurs qui ont fait l'histoire du jeu vidéo, pionniers de tout ce que nous pouvons admirer aujourd'hui. Ce mois-ci, c'est Jordan Mechner qui nous aide à lever le voile de l'histoire, et nous décrit l'itinéraire d'un développeur gâté.

Par Seb

Jordan Mechner

Itinéraire d'un développeur gâté

"Ce qui m'excite le plus dans ce milieu, c'est qu'il n'y ait pas de règles, qu'on puisse faire quelque chose de nouveau à chaque fois."

Étrangement, Jordan Mechner est l'un des auteurs les plus connus du milieu, alors qu'il n'a programmé que trois jeux (un quatrième, Prince of Persia 2, fut inspiré de son travail). Trois jeux en plus de dix ans, mais des titres qui se sont imposés comme des pierres angulaires du jeu vidéo, marquant nombre de joueurs et de programmeurs. Jordan Mechner se souvient de ses premiers pas dans le monde clinquant des jeux qui font bip-bip.

"En 1978, alors que j'étais encore au collège, un de mes amis a acheté un Apple II. Du coup, j'allais chez lui tous les jours, je faisais des petits jeux sur son ordinateur. J'ai fait des économies, et je me suis acheté un Apple à mon tour. Durant les deux années qui ont suivi j'ai passé mon temps devant mon ordinateur à jouer à tous les jeux qui sortaient, à programmer les miens, plutôt que de penser à l'école. J'ai commencé à programmer en basic, puis en langage assembleur. Mes jeux devenaient de plus en plus gros, les projets plus importants, et bien sûr, mon premier jeu édité fût Karateka."

Premier jeu édité, certes. Mais quel fut le premier jeu du jeune Jordan ? *"Mon premier jeu, le tout premier, dessinait des labyrinthes aléatoires, et le joueur dirigeait un petit carré qu'il devait faire sortir de là."* Quel programmeur n'a pas commencé par un jeu de labyrinthe en basic ?

De mémoire, Karateka semble être l'un des jeux originaux, l'essence même de la plupart des jeux de combat que nous connaissons maintenant. Pourtant ils furent inspirés par d'autres titres.

"Karateka s'est inspiré de deux jeux : Swashbuckler de Paul Stephenson (également auteur du mythique Aztec en 1983, NDA), je crois que c'était le premier jeu de combat de l'histoire., et Choplifter, de Dan Gorlin. Deux jeux où les personnages humains étaient animés et avaient de l'importance. Mon but alors était très simple : faire un jeu avec des personnages affichés suffisamment grands pour que le joueur puisse s'identifier à eux."

Bon, quand on regarde Karateka aujourd'hui, on a un peu de mal à comprendre comment nous avons pu nous identifier à ces bouillies de pixels que les ordinateurs de l'époque avait du mal à animer. Mais enfin, dans les années 80, il fallait avoir de l'imagination pour jouer. C'était ça, aussi, qui était excitant.

ÉTUDES ET PROGRAMMATION

"J'ai commencé Karateka pendant l'été 82, après ma première année à Yale. Puis septembre est arrivé, l'école a repris et le jeu n'était toujours pas terminé. Je n'ai pas eu de très bonnes notes cette année-là, d'ailleurs, étrangement. Malgré tout, j'ai réussi à avoir mon diplôme en psychologie. On étudiait beaucoup de films, l'histoire, l'histoire de l'art, l'anthropologie. Pendant l'année scolaire, j'ai continué à bricoler Karateka, puis une autre année scolaire a démarré où j'ai encore passé un peu de temps sur le jeu. Au printemps, juste avant les examens, j'ai envoyé des disquettes avec Karateka à Broderbund et Electronic Arts."

Electronic Arts n'a jamais répondu à Jordan Mechner, le jeu a dû se perdre quelque part, tandis que Broderbund l'a appelé immédiatement. Nous sommes en 1984, et Broderbund restera l'éditeur privilégié de Jordan jusqu'à ce jour.

"Broderbund m'a rappelé tout de suite, ils aimaient le jeu et voulaient l'éditer. C'était très simple à cette époque. Ils m'ont demandé de passer l'été suivant pour ajouter un autre niveau au jeu."

Jordan Mechner avait dix-neuf ans, et cette visite chez Broderbund, alors qu'il arrivait de New York et qu'il étudiait dans le Connecticut, fut son premier voyage en Californie. Jordan se souvient qu'à l'époque, Broderbund était une toute petite société, le patron était même venu le chercher en personne à l'aéroport.

"Pendant les deux semaines qui ont suivi, j'ai dormi chez le boss de Broderbund, dans le canapé de son salon. Je ne pense pas qu'ils continuent à fonctionner comme ça."

Quand on voit le nombre de programmeurs qui quittent les grosses sociétés pour fonder leurs petites équipes, on se dit qu'effectivement, depuis qu'il y a tant d'argent en jeu, les relations éditeur-développeur ont dû bien changer.

"Karateka est sorti en octobre, j'étais jeune et un peu trop fier à l'époque et je pensais que ce serait un hit. Je pensais la même chose de mon jeu précédent, d'ailleurs (rires). J'ai attendu les résultats des ventes de Noël, et il n'y a pas eu de ventes ! Janvier est passé... Je me suis alors dit 'bon, personne n'aime ce jeu, tant pis.' Je suis retourné à l'école, à mes autres occupations. Puis, longtemps après, Broderbund m'a rappelé pour m'annoncer la bonne nouvelle : ce mois-là, les ventes de Karateka avaient décollé.»

Ouf, on l'a échappé belle. Le monde a failli perdre un de ses auteurs les plus connus.

DU CINÉMA, PAS DU JEU

Après Karateka, Jordan s'est orienté vers la réalisation de films, il voulait faire du cinéma. *"Pour moi, Karateka, c'était comme avoir réalisé un film avec les outils que j'avais à ma disposition."* Ses études terminées, il écrit un script, certain que son avenir se trouve dans cette voie. L'histoire parlait d'un adolescent qui explorait des grottes (ça vous rappelle pas quelque chose, hum ?).

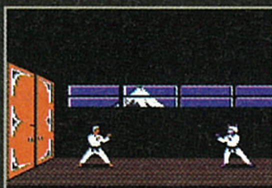
"J'ai essayé de trouver les fonds pour financer mon film. Je me suis aperçu que cela pourrait prendre très longtemps pour réussir à lancer un film sans même commencer à le faire. Au moins, avec les jeux vidéo, je pouvais m'y mettre et les faire sans avoir à attendre que quelqu'un me permette de le faire. J'ai donc commencé la programmation de Prince of Persia en septembre 86."

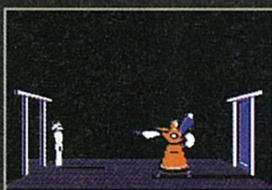
Karateka s'étant très bien vendu, peut-être un demi-million en comptant toutes les versions sorties (y compris sur console), Jordan a réussi à vivre de ses royalties pendant les trois années de développement de Prince of Persia. Et il en restait encore, qu'il a réinvesties dans le développement de Last Express (son dernier jeu, testé dans ce même numéro), avec les royalties de Prince of Persia. La compagnie qu'il a fondé en 1993, Smoking Car, pour la réalisation de Last Express, a été entièrement financée pendant un an avec cet argent. *"Le succès de Karateka et de Prince of Persia a permis la réalisation de Last Express, c'est clair."*

KARATEKA 1984, APPLE II

L'histoire est simple : un méchant retient une princesse prisonnière, et un gentil part la délivrer. Evidemment, il devra se battre contre tout un tas de guignols pour y arriver.

Les animations étaient succinctes, mais déjà les éléments essentiels des jeux de combats étaient là.





Regardez, déjà Jordan Mechner incluait des "scènes cinématiques". Le grand méchant envoie ses hommes vous taper dessus.

Jordan Mechner n'a pas cessé de penser au cinéma pour autant, et pendant la programmation de Prince of Persia, il a écrit d'autres scripts, et réalisé des petits documentaires. C'est en partie pour cette raison que le développement de son dernier jeu a pris tant de temps. Pour Last Express, Jordan Mechner a mélangé ses deux passions, et il y eut un véritable tournage de film, avec tout ce que cela implique. Sauf qu'après cela, il restait encore deux ans de travail pour en faire un jeu.

Pendant un an, après Prince of Persia, Jordan Mechner est venu habiter à Paris pour monter un documentaire, justement, qu'il avait tourné à Cuba. C'est à cette époque de Prince of Persia 2 a été réalisé.

"J'ai réalisé le design de départ, et indiqué quelques idées, sur papier. Mais je n'ai pas programmé le jeu. Bien sûr, les auteurs, des programmeurs de Broderbund, se sont inspirés du programme original dont je leur avait fourni le code source. Tous les mois, environ, je leur rendais visite pour voir où cela en était, et donner quelques idées.»

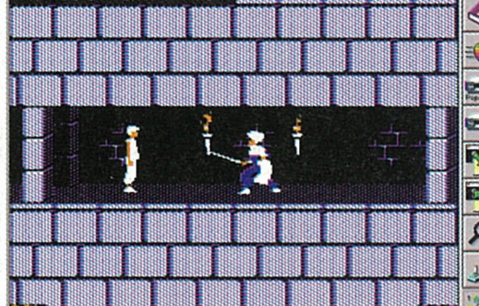
Il est intéressant de noter que Jordan Mechner passe beaucoup de temps à recharger ses batteries, comme il dit, entre chaque réalisation. *"Il est important d'être vraiment passionné par un projet, un projet qui prendra toute votre énergie. Du coup, il m'est impossible d'enchaîner la réalisation de jeux les uns après les autres."*

Karateka a demandé deux ans de réalisation, Prince of Persia a demandé trois ans, et Last Express quatre ans. Le prochain jeu prendra cinq ans ? *"Non, je prévois de le faire en un an et demi, comme toujours (rires)."*

JORDAN MECHNER EN QUELQUES TITRES



KARATEKA - 1984



PRINCE OF PERSIA - 1989



PRINCE OF PERSIA 2 - 1993



LAST EXPRESS - 1997

"Le joueur dirigeait un petit carré qu'il devait faire sortir de là."

petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 2 Achète jeux et utilitaires PC CD, faire offre à Cottret Gilles 15 Boulevard Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 13 Achète CPU Pentium 100 à 166 Mhz à bon prix et cherche Capitalism VF, Warcraft et Red Alert. Parlato Partrice 34 Ambroise Croizat 13230 Port St Louis ou tel au 04 42 86 21 23 le week-end.

Dép. 38 Achète CD multimedia : Encyclopédies, dicos, éducatifs... Faire offre à Grégoire Blondel 16 Rue des Sapins 38360 Sassenage.

Dép. 62 Achète jeux, utilitaires, culture... en CD ou disquette à 100 Frs. François Boudon 89 Rue Le Cloisou 62340 Andres.

Dép. 63 Achète disque dur PC. Tel au 04 73 97 95 20.

Dép. 66 Achète ou échange jeux en CD et utilitaires, carte son SB 16. Gispert Georges 9 Avenue du Haut Vernet 66380 Pia.

Dép. 77 Achète écran 15" Mini à 1500 Frs maxi. Tel après 19 h au 01 64 39 28 98.

Dép. 77 Achète adaptateur PC/TV, modem 33600, moniteur 15" ou 17", divers matériel, faire offre à Bertrand au 01 60 25 15 61.

Dép. 81 Achète jeux sur PC à prix sympas. Mellet Etienne 4 Bd Delattre de Tassigny 81100 Castres ou tel/fax : 05 63 35 04 34, recherche la soluce de Prisoner of Ice.

Dép. 99 Achète "Internet Interdit" original, pas le "Revange" et Falcon Atari et STE d'occasion. Basso Egidio 18 Rue Vanderick, B-6180 Courelles Belgique ou tel au 32 (0) 71/45 65 23.

CONTACT

Dép. 9 Recherche jeux en disks : Colonel's Bequest de Sierra et Maupiti Island de Lankhor, et sur CD Rom : Lord of the Rings d'Interplay. Tel à Benoit au 05 61 02 61 26.

Dép. 13 Cherche accros de Duke et War 2 pour jouer en réseau (déjà 4) sur Aix et alentours, cherche contacts ASM sur AP486X (jeux, trucs...). Tel au 04 42 54 10 33.

Dép. 49 Cherche contacts sympa sur informatique. Tel à Jérémy au 02 40 83 53 66.

Dép. 56 Recherche codeur assembleur sur PC, pour création de jeux. Tel au 02 97 93 67 56 ou Nicolas Gérard 46 Boulevard Laennec 56800 Ploermel.

Dép. 59 Echange nbx jeux et vends CD Roms : Voyeur 1 : 120 Frs, Voyeur 2 : 120 Frs, Last Dynasty : 90 Frs, Alien Legacy : 80 Frs, Outpost 90 Frs, frais de port compris. Tel à Benjamin au 03 20 22 21 70 après 19 h.

Dép. 59 Cherche contacts PC Streamer QIC80, possède nbx news, cherche éducatif, collège, lycée, rapide, sérieux. Bourriez Jean-Marc 190 Rue Jacques Renard 59970 Fresnes sur Escaut.

Dép. 62 Echange ou vends, achète jeux et utils sur CD uniquement, cherche Anvil of Dawn et Animatek's World Builder. Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Dép. 76 Recherche contacts pour échange de jeux. François Xavier Pacteau Appt 312 8 Rue du Grand Feu 76100 Rouen.

Dép. 78 Cherche Ultima VII/Ultima VII complète, possible échange (Duke 3D, Underworld 1 et 2...). Tel à David au 01 30 65 70 46.

Dép. 83 Cherche contacts branchés sur l'image de synthèse et util. Imagine 5.0 pour compléter connaissance du logiciel et éventuellement travailler sur PC. Tel le soir au 04 94 20 07 28.

Dép. 84 Echange F1GP2 contre NBA Live 97 ou Tomb Raider, F22, Lightning 2, Simon, ou vends à 160 Frs pièce. Tel à Guillaume aux heures de repas au 04 90 51 72 19.

VENTE

Dép. 1 Vends 486 DX2 80 SVGA 14", 8 Mo Ram, DD 450 Mo, carte vidéo VLB, joystick, souris, clavier, nbx jeux originaux : Duke Nukem 3D, FS5, Magic Carpet, Genesia, Dragon Lore, Inferno, Civilization, Arena, Lost Eden, KGB, le tout : 3000 Frs. Tel au 01 50 40 13 59.

Dép. 2 Vends jeux Duke Nukem 3D, imprimante Star LC10, recherche carte graphique 3D Diamond Monster 3D et autres matériel. Tel au 03 23 51 02 00.

Dép. 3 Vends jeux PC CD : Atlantis, Theme Hospital, KO97, Pod... et autres. Tel le soir au 04 70 03 19 84.

Dép. 5 Vends Chaos Engine 150 Frs, LBA 60 Frs, Underworld 1 et 2 : 60 Frs, F1GP 150 Frs, Lemmings 150 Frs, CV Super Tonic 300 Frs, CV Magellan 450 Frs. Vincent Geiger 26 Rue Berthier 95572 Bouffemont ou tel au 01 39 35 96 36.

Dép. 6 Vends carte mère Pentium 430UX, 256 ko cachés, supporte tous types de processeur et Ram EDO : 500 Frs. Tel à Guillaume au 04 93 58 76 33.

Dép. 6 Vends Pentium 166, 256 Ko cachés, P. Burst, vidéo 2 Mo, carte son Wave 32 FX, 32 Mo Ram EDO, DD 2,5 Go, CD Rom x10, 15" Digital, Win 95 + jeux : 8000 Frs. Tel au 04 93 37 19 31.

Dép. 13 Vends jeux PC CD : Sega Rally, Pod, Theme Hospital, Diablo + 2 jeux pour AG : Genesis, Manager. Marc Peyron Résidence Belle Ombre Bat D 391 Bd Romain Rolland 13009 Marseille.

Dép. 13 Vends carte vidéo Diamond Stealth 2 Mo, doc, drivers 650 Frs, imprimante couleur BJC600 Canon 1900 Frs (matériel quasi neuf), et écran couleur 14" : 400 Frs, scanman 256 Logitech 300 Frs (matériel moins récent), très peu servi. Tel au 04 42 50 23 14.

Dép. 13 Vends carte vidéo Diamond Stealth 2 Mo, Doc drivers : 650 Frs, imprimante couleur BKC600 Canon : 1900 Frs (matériel quasi neuf) et et matériel moins neuf : écran couleur 14" : 400 Frs, Scanman 256 Logitech : 300 Frs. Tel au 04 42 50 23 14.

Dép. 14 Vends 4 Mo Ram 32 bits : 100 Frs port compirs, le Cauchemard de PPD : 200 Frs. Tel à Anthony au 02 31 34 41 50 e 18 h 30 à 21 h.

Dép. 14 Vends CD Rom : Gabriel Knight 2 : 150 Frs, Destruction Derby 80 Frs, Woodruff 80 Frs. Tel au 02 31 80 79 63.

Dép. 18 Vends jeux et utilitaires CD Rom, possède news : Diablo, Tomb Raider, Red Alert, Cité des Enfants Perdus : 150 Frs. Tel à Frédéric au 02 48 25 36 02 après 18 h.

Dép. 21 Vends PC CD Rom : Frankenstein 120 rs, Offensive 120 Frs, FSFX Add-on FS6 : 150 Frs, Rallye Championship 160 Frs, Are you ready (1000 Maps Red + 300missions C&C), Abracadarom (tours cartes, magie). Tel au 03 80 45 20 37 à Thierry.

Dép. 26 Vends P200 + 32 Mo, 2,5 Go, écran 15", CD Rom 10x, SB32, le tout neuf à 9000 Frs et vends jeux et utils en CD. Tel au 0 75 90 09 40.

Dép. 27 Vends carte SCSI 500 Frs, Streamer Coner 250 Mo + 10 cartouches 1000 Frs, carte Adaptec 2842 SCSI : 800 Frs, lecteur CD Rom x10 SCSI Pioneer 800 Frs, CD originaux sur MAC et CDI. Tel au 06 08 62 92 98 (portable).

Dép. 27 Vends imprimante couleur HP 500C : 700 Frs, modem Olitec Pocket 28800 : 700 Frs, scanner Logitech à main : 700 Frs, CD Vidéo PC : Le Cobaye, Un Indien dans la Ville... 150 Frs le film soit 2 CD. Tel au 06 08 62 92 98 (portable).

Dép. 27 Vends SB16 ASP : 590 Frs, CM 486 DX40 + 2 Mo : 300 Frs, controleur VLB Eide 130 Frs, Commutateur 2 imprimantes 150 Frs, adaptateur 32 bits pour Ram 8 bits : 100 Frs, nbx jeux dont Quake 130 Frs, achète CPU. Tel à Emmanuel au 02 32 42 83 94 après 19 h.

Dép. 29 Vends Rebel Assault 70 Frs, Megarace 70 Frs ou 120 Frs les 2, frais de port inclus. Tel au 02 98 81 45 02.

Dép. 30 Vends P166, CM 256 Ko, 32 Mo Ram, HDD 2,1 Go, lecteur CD Sony 8x, CV ATI 64 2 Mo, écran 15", coins carrées, SB 16, HP 160 W, imprimante HP à jet d'encre, divers : 7600 Frs. Tel à Fabrice au 04 66 75 62 90 ou HB au 04 66 38 27 34.

Dép. 30 Vends configuration P166, 32 Mo EDO, HDD 1,2 Go, écran 15", HP 160 W, lecteur CD 8x Sony, SB16, imprimante HP Deskjet 510 : 7500 Frs. Tel à Fabrice au HR 04 66 75 62 90 ou HB 04 66 38 27 34.

Dép. 33 Vends carte mère P100 + 2 x 8 Mo EDO : 1500 Frs, vends n° de Joystick à partir du n°46. Tel au 05 56 51 99 01 à Serge.

Dép. 33 Vends Cyrix 133+, 16 Mo EDO, DD 850 Mo, carte mère Intel Explorer 256 Ko, lecteur de CD Rom, écran Olivetti 14", carte mystique, SB16 Value, nbx logiciels (Duke Nukem, Virtua Fighter) + pad Microsoft + Win 95 : 6000 Frs. Tel au 05 57 42 07 39.

Dép. 33 Vends DX2 66, 20 Mo, CD x4, DD 720 Mo, SB 16 M-CD, écran 14", streamer 250 Mo + 10 cartouches, lecteurs 3" et 5", imprimante Canon BJ20 à jet d'encre, prix à débattre. Tel au 05 56 55 90 99.

Dép. 34 Vends jeux PC originaux : Ecstatica 70 Frs, Transport Tycoon 70 Frs, vends carte vidéo Cirrus PCI : 150 Frs, vends sur MAC : Theme Park VF 150 Frs, recherche modem 28800 V34 ou plus. Tel au 04 67 07 39 23.

Dép. 35 Vends MK3 : 100 Frs, Sam et Max : 50 Frs et Duke Nukem 3D : 100 Frs, vends aussi PC 286 DX2 : 1000 Frs. Jacques Forgeard Le Mesnil 35520 Melesse.

Dép. 35 Vends Caesar 2 : 150 Frs, Privateer 2 : 200 Frs, Warwind 100 Frs... cherche contact sur disk ou zip. Tel au 02 99 50 99 88 de 18 à 21 h.

Dép. 38 Vends CD Rom récents et anciens entre 150 et 250 Frs : Diablo, Tomb Raider, Alerte Rouge... Tel à Michel au 04 76 71 98 18.

Dép. 40 Vends PC CD : 7th Guest, UKM, Fullthrottle, Dragon Lore, Space Quest 4, Aces Deep, TFX, Silent Thunder, MC Dog Mc Cree, Acrosshine, Subwar 2050 : 80 Frs port inculs, cherche contacts DAT. Tel au 05 58 41 71 03.

Dép. 41 Vends originaux port compris : 130 Frs, : WC 3, Battle Ground Ardennes, Crusader No Remorse, Grand Prix Manager, Central Intelligence, Overloard. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne Cidex 1285/3 41300 Salbris ou tel au 02 54 97 30 99.

Dép. 41 Vens barrette mémoire propriétaire pour IBM Thinkpad 700/720/750/755 et disque dur amovible 170 Mo IBM Thinkpad, le tout pour 1000 Frs. Tel au 02 54 97 07 92 le soir.

Dép. 42 Vends nbx jeux PC CD : Wing Commander 4, Tomb Raider, Conquest of the New World de 50 à 150 Frs. Bourrat Michel Au Bourg 42360 Montchal ou tel au 04 77 28 74 36.

Dép. 42 Vends originaux CD : International Tennis Open, Aces Over Europe, Settlers à 50 Frs pièce, achète Warcraft 2 + data, Heroes 2. Tel à David au 04 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends 200 disks HD 1,44 Mo + nbx boites de rangement : 250 Frs, nbx disquettes Zip 100 Mo : 75 Frs le Zip et autres, sur Nantes uniquement. Tel au 02 40 84 09 45.

Dép. 45 Vends carte graphique STB Velocity 3D, complète, servie 1 semaine, assure installation : 1200 Frs. Tel au 02 38 77 90 59.

Dép. 45 Vends jeux originaux sur PC : Duke Nukem 3D 120 Frs, Rally Championship 180 Frs, vends également sauvegarde streamer HP T1000 avec 7 bandes 120/250 Mo : 750 Frs. Tel à Olivier au 02 38 56 34 07.

Dép. 49 Vends LBA 50 Frs, Detroit 50 Frs, Police Quest Swat 200 Frs, Settlers 2 VO : 150 Frs, Spycraft VO : 200 Frs, The Dig 150 Frs, Flight Unlimited VO : 100 Frs. Tel à Nicolas au 02 41 34 73 13 après 18 h sauf le vendredi, cherche Theme Hospital VF 200 Frs.

Dép. 51 Vends jeux PC : Chevaliers de Baphomet 100 Frs, King Quest 7, Fifa Socer, Golf Microsoft et autres jeux 50 Frs également, D : 70 Frs. Coquet Frédéric 6 Rue Auguste Walbaum 51100 Reims ou tel au 03 26 87 55 61.

Dép. 52 Vends The Darkening sur CD : 230 Frs ou échange contre Close Combat ou Deadly Games. Tel à Hervé Fuchs au 03 25 56 43 62.

Dép. 54 Vends jeux PC : Diablo, Larry 7, KKND, Pod, Cyberstorm, Encyclopedies+++. Appelez Eric au 03 83 83 13 52 de 19 à 21 h.

Dép. 55 Vends streamer Conner 850 Mo + 12 cartouches : 2000 Frs. Mr Prunneaux Alexis 21 Rue des Meix 55000 Silmont.

Dép. 57 Vends jeux PC CD : Duke Nukem 3D, Megarace 2, Jet Fighter 3, Worms, Deadline, EF2000, Destruction Derby, Fury 3, Overlord, Aromerd Fist, Dott et Discworld, prix à débattre. Tel au 03 87 58 91 36 à Brice après 18 h.

Dép. 59 Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Grand Prix Manager 100 Frs, Guilty 75 Frs, King Quest 7 : 75 Frs, Alien Comic Book : 200 Frs port compris. Tel à Yannick au 03 20 94 43 42.

Dép. 59 Vends livres de programmation : Livre d'Or Visual Basic 4.0, CD Rom, le programmeur VB4 pour W95 (Macmilan) + disks : 50 Frs pièce. Tel au 03 20 66 97 16.

Dép. 59 Vends Destop + carte + processeur 386 DX 40 + cartes fax et controleur + lecteur 5" : 400 Frs le tout, 4 barrettes de 1 Mo : 300 Frs les 4. Tel au 03 20 44 87 92.

Dép. 59 Vends Wages of War, Theme Hospital, Jagged Alliance, Deadly Games, USS Ticonderago. Tel au 03 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends Zork Nemesis, Ripper 150 Frs, Warcraft 2, Urban Runner 100 Frs, Full Throttle, Wing Commander 3 : 80 Frs, Lost Eden, Kyrandia 3 (Hand of Fate), Lands of Lore, Hell, Dune, Syndicate, Woodruff, Lost in Time, Aliens.. 50 Frs. Tel au 03 20 35 50 25.

Dép. 59 Vends carte graphique PCI MIRO 10AD + drivers : 150 Frs. Tel à Xavier au 03 20 93 29 60.

Dép. 59 Vends carte vidéo PCI S3 Virge 4 Mo : 200 Frs. Tel au 03 20 66 97 16.

Dép. 60 Vends 8 barrettes 1 Mo 30 PINS : 400 Frs, imprimante Canon BJ200EX : 650 Frs, Atari 800SC, divers pièces, disque adapt. imprimante parallèle, 300 disks, livres... 800 Frs. Tel au 03 44 60 63 21.

Dép. 60 Vends Red Alert 150 Frs, NBA 97 : 150 Frs, Fifa 96 : 130 Frs, vends matos : carte graphique Cirrus Logic pour 175 Frs, carte son 16 bits : 175 Frs. Tel au 03 44 53 24 65 ou au 01 43 55 87 26.

Dép. 60 Vends Fable, Orion Burger, Le Trésor des Toltèques, Cluedo, Realms of the Haunting, Treasure Huter, tous en VF à 200 Frs. Tel au 03 44 25 02 09.

Dép. 62 Vends Time Commando : 200 Frs, Gabriel Knight 2 VF : 200 Frs. Tel à Gaëtan au 03 21 82 81 83.

petites annonces

Dép. 62 Vends jeux PC en VF : Knight 2 : 180 Frs, Ripper 180 Frs, LBA 80 Frs, Alliance 80 Frs ou échange contre Phantasmagoria 2 ou Larry 7. Tel au 03 21 95 77 79.

Dép. 62 Vends jeux : Phantasmagoria 2 : 200 Frs, Nascar 2, Screamer, F22, Touche Coule, vends 150 Frs : Caesar 2, EF2000, Conquest of the New World, Duke Nukem 3D, vends 100 Frs : Rayman. Tel au 03 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends jeux originaux PC CD. Tel au 03 21 93 87 72.

Dép. 67 Vends moniteur 14" SVGA : 700 Frs, Flight Simulator 4 : 150 Frs, Dark Forces : 75 Frs, Indycar 50 Frs, les Guignols 100 Frs et le 2 : 150 Frs, C&C 150 Frs. Tel au 03 88 84 39 21 ou par Email : jean-marc.dick@inforoute.cgs.fr.

Dép. 75 Vends CM + CPU 486 DX33 : 350 Frs, SB Pro : 150 Frs, Carte vidéo Trident SVGA 512 Ko : 100 Frs, Ram 8x1 Mo : 500 Frs. Tel au 01 43 29 74 71.

Dép. 75 Vends carte vidéo, haut de gamme Diamond Stealth 2 Mo VRam : 1000 Frs. Tel au 01 45 86 37 17 ou slomine@toureiffel.com.

Dép. 75 Vends P120, 512 Ko, 16 Mo, 1 Go SCSI, Adaptec 1542 CF, carte S3 1 Mo, SB Pro, lecteur CD Rom 8x, enceinte 80 W en tbe : 6000 Frs, unité centrale seule. Tel à Eric au 01 43 66 70 22.

Dép. 75 Vends Flying Corps, Diablo, Red Alert, Max... Tel au 01 42 05 34 33 à Willy.

Dép. 75 Vends scanner scanman 256 Logitech noir et blanc, 400 DPI + 3 CD Rom (boîte et doc. du scan), le tout : 250 Frs. Tel au 01 45 75 45 71.

Dép. 77 Vends Pentium 100, 16 Mo, CD x10, SB, HP, DD 2, 5 Go, écran 15" : 9990 Frs, vends 486 DX 50, 8 Mo, DD 85 Mo, DD 50 Mo, écran 14" : 1990 Frs, vends 486 DLC 40, 16 Mo, DD 40 Mo, 80 Mo, écran 14" : 1990 Frs. Tel au 01 64 05 21 55.

Dép. 77 Vends scanner couleur haute résolution, logiciels, interace : 650 Frs, imprimante HP couleur : 1500 Frs, imprimante Fujitsu VM4 Win : 1650 Frs, logiciel de maths pour la seconde : 150 Frs. Tel au 01 64 52 48 98.

Dép. 77 Vends Pentium 133, 16 Mo, D 1,2 Go, carte vidéo Diamond Stealth 64 2 Mo, CD Rom 4x, carte son SV16, clavier, souris : 5000 Frs. Tel au 01 64 32 33 28 après 18 h.

Dép. 77 Vends imprimante Canon BJ10-EX noir et blanc, portable très bon état : 500 Frs. Tel au 01 60 20 68 47.

Dép. 77 Vends Pentium 90, CD Rom 2x, DD 540 Mo, écran 14", carte SVGA SB 16, 256 Ko cachés, souris : 3000 Frs, CDI Philips + jeux : 1500 Frs, scanner à plat Epson : 1500 Frs. Tel au 01 64 71 09 16.

Dép. 77 Vends imprimante 24 aiguilles Citizen 240C Couleur : 600 Frs, Task Force, Great Naval Battle : 100 Frs pièce, Clarisworks : 100 Frs. Coutellier Christian 10 Résidence de l'Orangerie 77310 Ponthyerry ou tel au 01 60 65 53 58.

Dép. 77 Vends jeux PC : KKND, Diablo, Pod... Mighel Dos Santos 5 Avenue Zephirin Camelinat 77176 Savigny le Temple.

Dép. 77 Vends carte mère 486 Dx2 50, carte vidéo Cirrus, logic 512 Ko avec boitier : 700 Frs. Tel au 01 60 71 16 30 après 19 h 30 ou par mail : pascal.ravaille@francetelecom.fr.

Dép. 77 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 250 Mo, CD Rom, carte son SB Pro, écran 14", scanner, nbx logiciels et accessoires, jeux : 2000 Frs à débattre. Tel à Vincent au 01 64 05 64 03.

Dép. 77 Vends 486 DX2 66, 256 Ko cachés, Ram 16 Mo, DD 430 Mo, SB 16, lecteur CD Rom x4, écran 14" SVGA, Windows 95, Pack Office 95, nbx jeux : Warcraft 2, GP2, Need for Speed... : 3900 Frs. Tel au 01 60 02 68 82.

Dép. 78 Vends Sound Blaster Awe 32 PNP : 550 Frs, lecteur CD EC 6x SCSI CADD4, écran LCD : 500 Frs. Tel à Nicolas au 01 39 76 30 84.

Dép. 78 Vends original Atlas Encarta : 290 Frs, recherche logiciel de reconnaissance vocale et de caractères (OCR). Tel à Vincent après 17 h au 01 39 65 76 11.

Dép. 78 Vends Sound Blaster Awe 32 PNP : 550 Frs, lecteur CD NEC 6x1 SCSI CADD4, écran LCD : 500 Frs. Tel à Nicolas au 01 39 76 30 84.

Dép. 78 Vends originaux Atlas Encarta : 290 Frs, recherche logiciel de reconnaissance vocale et de caractères (OCR). Tel à Vincent après 17 h au 01 39 65 76 11.

Dép. 81 Vends Warcraft 2 : 175 Frs et anciens jeux à 50 Frs. Tel au 04 78 22 24 95.

Dép. 83 Vends jeux PC : Superkarts, King's Quest V, Ecstatica, Fantastic Adventures (compil de 4 jeux), Street Fighter 2, Indycar Racing 3", Goldend 10, Need for Speed, Super Ski Pro, Magic Carpet, The Dig, Actua Soccer : 100 Frs pièce port compris. Tel au 04 94 45 45 69.

Dép. 88 Vends modem 14400 complet 200 Frs, joystick jet-fighter 100 Frs, 512 Ko Ram vidéo, en 2 barettes, joysticks année 1996. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol ou tel au 03 29 30 58 52 vers 16 h.

Dép. 89 Vends Pentium 133, 24 Mo Ram, DD 1,3 Go, SVGA 14", CD Rom x6, carte son type SB Pro et 6 Midi, 2 HP 160 W, imprimante Canon BJ10SX : 6000 Frs. Tel au 03 86 88 64 29 le week-end.

Dép. 91 Vends P166+, SB 16, jeux : Diablo, Pod, Diablo, F1 GP2, DD2, Monster Truck. Tel à Christophe au 01 64 46 13 61.
Dép. 91 Vends jeux PC CD : LBA, Rebel Assault, Under a Killing Moon (4 CD) jeu et notice VF : 150 Frs pièce ou 400 Frs les 3. Tel à Sylvain au 01 64 57 57 40.

Dép. 91 Vends CG Tsenglab PCI et Miro 12 PD MPEG, Apache, EF2000 Tactom, Privateer 2, The Darkening à bas prix. Tel à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends carte mère Pentim 90 256 Ko cachés + CPU, carte graphique Cirrus Logic CL5430 1 Mo ext. 2 Mo, le tout 1000 Frs. Tel au 01 60 82 08 14.

Dép. 91 Vends CPU Cyrix P120+ : 200 Frs ou échange contre 1 jeu récent ou 2 anciens jeux. Tel au 01 60 46 28 06.

Dép. 92 Vends Warcraft 2 + guide offiiel : 150 Frs : 150 Frs, Versailles : 200 Frs, Tie Fighter Data disk, Privateer, Subwar 2050, Alone in the Dark 2 : 50 Frs, achète C & C, Alerte Rouge, Tomb Raider et d'autres nouveautés. Tel à Nicolas au 01 46 44 24 94.

Dép. 92 Vends jeux PC originaux : Alerte Rouge 200 Frs, Warcraft 2 + scénario disc : 200 Frs, Screamer 2 : 100 Frs, Destruction Derby 2 : 150 Frs, Larry 7 : 150 Frs. Tel à Julien au 01 46 32 51 93.

Dép. 92 Vends Pentium 100, 16 Mo, DD 850 Mo, 512 Ko cachés, carte mère PIO 4, SB16 ASP, HP 80 W, carte vidéo S3 964 2 Mo de VRam, boitier moyen tour, moniteur 15" MPRII, nbx logiciels, souris : 5200 Frs. Tel au 01 47 49 89 42.

Dép. 92 Vends configurations Pentium du P75 au P200, vends pièces détachées, DD, Ram, CD vierges à prix intéressant. Tel à Fred au 01 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66 Compaq Prolinea, écran 14", SVGA Compaq, 12 Mo Ram, DD 120 Mo, CD Rom x2, VLB Vesa, carte son SB16 MCD, joystick pro + 20 jeux CD (rôles, aventure, simulation...) : 2500 Frs. Tel au 01 47 68 54 34.

Dép. 93 Vends P166+ 512 Ko, 24 Mo Ram, DD 850 Mo, 2,25 Mo vidéo, moniteur 14" SVGA, CD Rom 4x, carte son SBPro, nbx jeux, logiciels : 6000 Frs. Tel au 01 43 08 38 87 à Yohan.

Dép. 93 Vends 4x1 Mo de Ram 30 Pin 70NS 9 bits : 600 Frs. Tel au 01 48 61 03 17.

Dép. 93 Vends jeux PC : Waterloo, Privateer 2 : 200 Frs, Steel Panthers, Dark Legions, WC3, Bloodnet, M1 Tank Platoon, Ultima underworld 1 et 2 de 50 à 80 Frs. Tel à Alexandre au 01 43 08 87 85.

Dép. 93 Vends jeux PC CD : Red Alert, NFS 1 et 2, Tomb Raider, Max, Daytona USA, Heroes of MM 2, Civilisation 2, Death Rally, Theme Hospital, F1 GP2, NBA Jam TE, Ceasar 2, Flight Sim. 6.0, Road Rash, Quake, USNF à partir de 100 Frs. Tel au 01 48 02 06 37 à Tanguy.

Dép. 94 Vends Matrox Millenium 2 Mo ext 8 Mo : 1000 Frs. Tel à Paulo au 01 48 53 18 03 après 19 h.

Dép. 94 Vends PC CD : EF2000, Flying Corps, Creatures, X-Wing, Steel Panthers 2, Command et Conquer, Riders of Rohan... Tel à Cyril le soir au 01 43 65 52 73.

Dép. 94 Vends 486 DX2 16 Mo, 560 Mo, SB 16, 4 Mo, carte controleur DD, 2 Mo carte graphique, multimedia, carte mère et carte graphique Orchid 3000 Frs à débattre. Tel après 19 h au 01 45 47 34 60.

Dép. 94 Vends originaux CD Rom : Warcraft 2 + scenary Disk 170 Frs, lecteur CD Rom x8 : 400 Frs, carte mère Pipeline Burst 512 Ko : 600 Frs, carte vidéo 1 Mo : 100 Frs. Tel au 01 43 74 17 55.
Dép. 94 Vends unité centrale 486 DX33 évolutif, garantie 18 mois, VLB 5426 1 Mo, lecteur CD Rom x2 Sony, DD 250 Mo, 16 Mo Ram, lecteur de disk, 128 Ko cachés, controleur : 3500 Frs à débattre. Tel à Jeff au 01 46 86 51 11.

Dép. 94 Vends Commanche 3 : 200 Frs, KKND 200 Frs, Pod 200 Frs. Tel à Paul au 01 47 37 63 90 à partir de 20 h 30.

Dép. 94 Vends jeux originaux PC : F1 GP, Time Commando et sur console, et différents matériel PC : carte vidéo VLB, controleur, imprimante BJ200 Canon. Tel à Pascal au 01 45 73 01 11 à partir de 18 h.

Dép. 94 Vends CM 486 PCI + AMD5x86 133 + carte vidéo PCI CL5430, carte son comp. SB Pro + imprimante Epson Stylus IIS, possibilité d'installation CM à domicile si achat. Tel à Paul Suzano au 01 48 76 88 09 après 19 h.

Dép. 94 Vends P166+, 32 Mo, 512 Ko cachés, DD 2,5 Go, CD Rom x8, carte Millenium, carte son SB 16, écran 15", scanner A4 : le tout pour 13 000 Frs, écran Atari 1000 Frs. Tel à Arnaud au 01 49 30 04 17.

Dép. 94 Vends PC Multimedia Processeur 166+ Cyrix 32 Mo Ram, disque dur 2,5 Go, écran 17" SVGA, carte son, lecteur CD Rom x12, HP 120 W, Windows 95, Joystick + 4 Mo Mystique, clavier, souris, 512 Ko, carte mère avec Chipset Intel VX2, acheté le 2 Janvier 97 : 10 000 Frs. Tel au 01 47 06 90 55.

Dép. 95 Vends F1 GP 150 Frs, Chaos Engine 150 Frs, LBA 60 Frs, Underworld 1 et 2 : 60 Frs, Prince of Persia 100 Frs, Larry : 100 Frs. Vincent Geiger 26 Rue Berthier 95570 Bouffemont ou tel au 01 39 35 96 36.

DIVERS

ACHAT

Dép. 59 Achète lecteur de CD Rom IDE Atapi, jeux ou CD originaux Amiga, faire offre. Tel à Thierry au 03 20 93 19 33 après 18 h.

VENTE

Dép. 59 Vends boîtier Destop, carte et processeur 386 DX40, cartes fax et controleur, lecteur 5" : 400 Frs le tout, 4 barettes de 1 Mo : 300 Frs les 4. Tel au 03 20 44 87 92.

Dép. 75 Vends imprimante Citizen couleur aiguilles + accessoires, faire offre, vends n° de Joystick, cherche émulateur PC/Atari ST, cherche jeux, utils PC à prix sympa. Tytgat Jean-Marc 11 Rue Baulant 75012 Paris ou tel au 01 43 43 53 58.

Dép. 77 Vends jeu de manettes Thrusmaster : manche FCS Pro (3 boutons + HAT + détente) ressorts renforces/gaz WCS Mark2 (6 boutons + rocker switch 3 pos.), drivers et fichiers de conf. fournis : 800 Frs. Tel au 01 64 01 47 63.

Dép. 93 Vends modem 3X fax/vocal 14400 + logiciels 500 Frs, jeux originaux à 150 Frs. Tel à Patrice après 18 h au 01 43 88 33 53.

Dép. 95 Vends imprimante Citizen 120D+, CM VLB, vends ou échange jeux : Syndicate, Dragon Lore... recherche Man Enough, Pirates ! Gold, XCom 1 et 2... Tel à Thibault au 01 39 64 58 06.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOB

JOYSTICK 82 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES

jeux 3D de qualité console

NOUVEAU PRIX

MATROX MYSTIQUE

Vous cherchez à doper la vitesse de vos jeux 3D... Mais vous exigez aussi les meilleures performances pour vos applications Windows et vidéo. Une seule réponse : le célèbre accélérateur graphique Matrox Mystique, désormais disponible au prix imbattable de 1.290 francs TTC version 4 Mo.

Au coeur de la carte Matrox Mystique, vous trouvez le meilleur de la technologie : une puissante mémoire SGRAM désormais extensible à 8 Mo, la puce graphique MGA 64 bits et la fonction de bus mastering. De plus, en affichant vos jeux à plus de 30 images par seconde, avec des textures et des rendus de couleurs d'une richesse exceptionnelle, la carte Matrox Mystique vous immerge dans un monde ludique 3D d'un réalisme envoûtant! Vos titres 3D, vos jeux sous DOS, vos applications Windows et vos vidéos crèvent l'écran à des vitesses vertigineuses.

Mais ce n'est pas tout! Avec la nouvelle carte fille Rainbow Runner Studio pour Matrox Mystique, jouez aux jeux PC sur votre télévision, créez et montez vos vidéos familiales sur PC, capturez ou envoyez vos images sur Internet, et découvrez un nouvel univers de vidéo numérique qui dépassera votre imagination.

Avec 200 prix internationaux et 20 années d'expérience technologique au service de Compaq, Dell, Hewlett Packard et IBM, Matrox vous garantit la solution graphique la plus innovante, la plus conviviale et la plus fiable. Pour doper votre PC et le préparer au 21e siècle, exigez Matrox!

Destruction Derby™ 2



Mech Warrior™ 2



Scorched Planet™

1.290 F TTC (4 Mo)



Logiciels inclus gratuitement*
(version sous emballage Matrox Mystique seulement)











Nouveau! Mémoire extensible à 8 Mo

matrox

http://www.matrox.com/mga



* Jeux 3D pour Windows 95

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08,
COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330